revista
CIENTÍFICA
faculdade de ARTES
do paraná
vol. 34 no. 1
jun-jun 2026
Dossiê
Inteligência Artificial e as Artes
FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ
UNESPAR
Universidade Estadual do Paraná

Imagem de capa por

Marcio Telles

Imagem gerada por Dall-E/ChatGPT com o seguinte prompt: "Crie um retrato gerado por IA: um rosto humano composto por fragmentos da história da arte, como se uma máquina tivesse aprendido com séculos de pintura e os tivesse recombinado em uma identidade sintética".

Projeto gráfico: Laura Bortolozzo

Expediente

GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ
Secretaria da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior

Universidade Estadual do Paraná Campus de Curitiba II
Faculdade de Artes do Paraná
Divisão de Pesquisa E Pós- Graduação

Universidade Estadual do Paraná / State University of Parana
Reitor / Rector: Profa. Dra. Salete Machado Sirino
Vice-Reitor / Vice-Rector: Prof. Dr. Carlos Alexandre Molena

Diretor de Estratégias em Pesquisa/Director of Research Strategies:
Prof. Dr. Guilherme Corredato Guerino
Chefe de Divisão de Periódicos/Head of Journals Division:
Prof. Dr. Rael Bertarelli Gimenes Toffolo
Faculdade de Artes do Paraná / Arts College of Parana Diretora / Dean:
Profa. Dra. Noemi Nascimento Ansay
Vice-Diretor / Vice-Dean: Prof. Me. Dráusio Fonseca
Divisão de Pesquisa e Pós-Graduação / Research and Graduate Program
Coordenador / Coordinator: Prof. Dr. Luiz Eduardo Gasperin

Revista Científica/FAP
Editora / Editor: Profa. Dra. Luciana Barone
Conselho Editorial/Editorial Board: Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak
e Prof. Dr. Francisco de Assis Gaspar Neto
Assessora Técnica: Laura Bortolozzo Silva
Revisão da Língua Inglesa/English Language Proofreader:
Profa. Dra. Rosemyriam Cunha
Revisão da Língua espanhola / Spanish Language Proofreader:
Prof. Dr. Mauro Alejandro Baptista y Vedia Sarubbo
Revisão da Língua francesa / French Language Proofreader:
Profa. Dra. Nadia Moroz Luciane

Diagramação / Layout: Laura Bortolozzo Silva
Imagem da Capa / Cover Image: Marcio Telles
Projeto gráfico da capa/ Cover graphic design: Laura Bortolozzo Silva
Bibliotecário / Librarian: Ma. Mary Tomoko Inoue
Organizadores Do Dossiê / Organizers of the Dossier:
Prof. Dr. André Mintz
Prof. Dr. José Cláudio Castanheira
Profa. Dra. Luiza Carolina dos Santos
Prof. Dr. Marcio Telles

Expediente

PARECERISTAS AD-HOC / ADVISORS

Dr. Alex Damasceno (UFPA)
Dr. Alexandre Rafael Garcia (UNESPAR)
Dra. Aline de C. dos Santos (UFOB)
Dra. Aline Vaz (OBITEL BRASIL)
Dra. Ana Paula Pereira (UNESPAR)
Dr. Anderson Bogéa (UFMA)
Dr. Andre Mintz (UFMG)
Dr. Artur Freitas (UFPR)
Dr. Bruno Leites (UFRGS)
Dr. Bruno Westermann (UEFS)
Dra. Camila Macedo Ferreira Mikos (UNESPAR)
Dr. Cássio de Borba Lucas (UERJ)
Dra. Claudia Priori (UNESPAR)
Dra. Cristiane do Rocio Wosniak (UNESPAR/UFPR)
Dra. Débora Araujo (UFES)
Dra. Débora Regina Opolski (IFPR)
Dr. Demian Garcia (UNESPAR)
Dr. Everton Lampe de Araujo
Dr. Fábio Jabur de Noronha (UNESPAR)
Dr. Fabricio Silveira (UNESPAR)
Dr. Felipe De Almeida Ribeiro (UNESPAR)
Dr. Gabriel C. Correia (UFMT)
Dr. Glauco Moro (PUC PR)
Dr. Gustavo Ferreira (Universidade de Toronto)
Dr. Gustavo Fischer (UFRGS)
Dr. Jair Mario Gabardo Junior (UNESPAR)
Dr. João Carlos Pereira de Moraes (UEPG)
Dr. João Paulo Hergesel (PUC-Campinas)
Dr. José Claudio Castanheira (Universidade de Toronto)
Dr. José D'Assunção Barros (UFRRJ)
Dra. Karine Joulie Martins (UFRJ)
Dra. Keila Kern (UNESPAR)
Dr. Leonardo Foletto (USP)
Dr. Luis Felipe Abreu (UFRJ)
Dr. Luis Fernando Severo (UNESPAR)
Dra. Luiza Santos (UTFPR)
Dr. Marcel Vieira (UFPB)
Dr. Marcelo Conter (UFRGS)
Dra. Marcia Berselli (UFSM)
Dr. Marcio Telles (UNESPAR)
Dr. Marcos Henrique Camargo (UNESPAR)
Dra. Marina Tedesco (UFF)
Dra. Melina Santos (UFF)
Dr. Michele Pucarelli (UFF)
Dra. Milene Duenha (UNESPAR)
Dr. Paulo Biscaia Filho (UNESPAR)
Dr. Pedro Faissol (UNESPAR)
Dra. Pollyana Ferrari (PUC-SP)
Dr. Rael Bertarelli Gimenes Toffolo (UNESPAR)
Dr. Rafael Sampaio (UFPE)
Dra. Raquel Lobão (UERJ)
Dr. Roberto Tietzmann (PUCRS)
Dr. Rodrigo Barbosa (UFPE)
Dra. Rosane Kaminski (UFPR)
Dr. Serzenando Vieira Neto (UNIFESP)
Dra. Sonia Tramujas Vasconcellos (UNESPAR)
Dra. Talita Magnolo (UFLA)
Dr. Victa Carvalho (UFRJ)

Expediente

CONSELHO EDITORIAL / EDITORIAL BOARD

Dr. Acir Dias da Silva (Unioeste)
Dra. Ana Carolina da Rocha Mundim (UFU)
Dra. Anaïs Rolez (Ecole Supérieure des Beaux- Arts de Nantes, França)
Dra. Bianca Scliar Cabral Mancini (UDESC)
Dra. Carlise Scalamato Duarte (UFSM)
Dra. Cristiane Wosniak (Unespar)
Dra. Cynthia Schneider (IFPR)
Dra. Débora Opolski (UFPR-Litoral)
Dra. Eliana Rodrigues Silva (UFBA)
Dr. Fábio Augusto Steyer (UEPG)
Dr. Fábio Raddi Uchôa (UTP)
Dr. Francione de Oliveira Carvalho (UFJF)
Dr. Ismael Schefler (UTFPR)
Me. Ivana Vitória Deeke Fuhrmann (FURB)
Dr. Jean Carlos Gonçalves (UFPR)
Dr. João Augusto Mattar Neto (Uninter)
Dr. Jorge Kulemeyer (Universidad Nacional de Jujuy, Argentina)
Dr. Julio César de Souza Mota (PUC-PR)
Dr. Luiz Antonio Zahdi Salgado (Unespar)
Dr. Lúcio Kürten dos Passos (CUUV)
Dra. Maria Cristina Mendes (Unespar)
Dr. Marcus Bastos (PUC-SP)
Dr. Rafael José Bona (FURB/Univali)
Dr. Raphael de Boer (FURG)
Dr. Rodrigo Oliva (Unipar/Umuarama)
Dra. Rosane Kaminski (UFPR)
Dra. Rosemyriam Cunha (Unespar) Dra. Sandra Fischer (UTP)
Dra. Sônia Tramujas (Unespar)
Dra. Véronique Perrouchon (Université de Lille 3, França)
Dr. Walter Lima Torres (UFPR)

Ficha catalográfica

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ CAMPUS DE CURITIBA II FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ
DIVISÃO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Rua dos Funcionários, 1357, Cabral 80.035-050 Curitiba – Paraná – Brasil
Telefone: +55 41 3250-7339
© 2026 Universidade Estadual do Paraná
UNESPAR – Campus de Curitiba II Faculdade de Artes do Paraná – FAP

A Revista Científica / FAP é uma publicação da Faculdade de Artes do Paraná - Unespar. As opiniões expressas nos artigos assinados são de inteira responsabilidade dos/as autores/as. Os artigos e documentos deste volume foram publicados com autorização de seus/suas autores/as e representantes. A revisão ortográfica e gramatical é de responsabilidade dos/as autores/as.
Licenciada sob uma licença creative commons.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
É proibida a reprodução, salvo de pequenos trechos, mencionando-se a fonte, de qualquer forma ou por qualquer meio.
A violação dos direitos de autor (Lei n. 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

Indexadores:
CAPES PERIÓDICOS
CROSSREF
DOAJ
GOOGLE SCHOLAR
ISSN
LATINDEXINDEX
MINGUILIM
SUMÁRIOS.ORG

Revista Científica/FAP / UNESPAR Campus de Curitiba II- FAP; Coordenação de Pesquisa e Pós-Graduação – v.34 n.1 (jan./ jun., 2026). Curitiba: FAP, 2026 – 543 p.
Semestral ISSN 1980-5071
Disponível em: http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/revistacientifica/index
1. Arte – Pesquisa - Periódicos.
I UNESPAR Campus de Curitiba II - FAP. II. Coordenação de Pesquisa e Pós-Graduação.
CDD 705 CDU 7(05)

Sumário

EDITORIAL 7
Luciana Barone

DOSSIÊ TEMÁTICO: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E AS ARTES

Apresentação 12
André Mintz, José Cláudio Castanheira, Luiza Carolina dos Santos e Marcio Telles

A criatividade após a inteligência artificial: da reprodutibilidade técnica à generatividade estatística 19
Carlos Eduardo Souza Aguiar

Arte sob Prompt: Mímesis, IA e o Problema Estético 45
Juliano Bentes Nascimento

O que será do autor? pistas para pensar a questão da autoria na arte em tempos de inteligência artificial generativa 66
Sérgio Rodrigo Ferreira

Entre a representação e a performatividade: uma exploração da imagem técnica do Renascimento à inteligência artificial 97
Rafael Gonçalves e Maria Cortez Salviano

Sonhar imagens que não existem: fabulação, arquivo e inteligência artificial 126
Rafael de Almeida

Artistic technodiversity: a critical perspective on artificial intelligence in musical creation 149
Afonso Felipe Galdino Leite Romagna e José Henrique Padovani

Inspiração em branco: o problema da representação em IA musical entre a plataformização, o extrativismo e o trabalho fantasma 176
Henrique Vaz

Entre o gesto e o prompt: escuta, paisagem sonora e inteligência artificial 209
Jovani Dala Bernardina e Natacha de Souza

Quando o algoritmo aprende a contar histórias: um estudo comparativo de roteiros de telenovela gerados por inteligência artificial 231
Carolina Dantas de Figueiredo

Novas estéticas da teledramaturgia na era da inteligência artificial: a memória afetiva e a simulação algorítmica em cenas de Êta Mundo Melhor! e Três Graças 257
João Paulo Hergesel e Ana Catarine Mendes da Silva

'A realidade é a realidade' ou o caminho do meio: a tarefa reflexiva, mediação, pós-cinema e um de filme de Quentin Dupieux 282
Julio Bezerra

O espectador como co-mixador: inteligência artificial, inteligibilidade e a customização da escuta cinematográfica 309
Rodrigo Carreiro e Débora Opolski

Produção científica em artes, inteligência artificial e comunicação: contexto e perspectivas 337
Diogo Rógora Kawano

Sumário

OUTROS TEMAS

O que há sempre-já em jogo 362
Rafael Rodrigues de Oliveira

Uma leitura crítica sobre a profundidade psicológica na dramaturgia canônica de Tennessee Williams 386
Luis Marcio Arnaut de Toledo

A câmera abjeta em Nasce uma Estrela (2018) 417
Rafael Alessandro Viana

A arte engajada de Anna Maria Maiolino: o corpo feminino em ação e a ironia à realidade brasileira 436
Almerinda da Silva Lopes e Tamara Silva Chagas

Uma, três ou cadeiras vetoriais: de Kosuth aos embeddings 453
Alice Alonso

O belo e o sublime em Kant: a autonomia da Estética a partir do Desinteresse 474
Paulo Cesar Jakimiu Sabino

Vozes em quadrinhos: o gênero HQ como prática pedagógica antirracista na construção de identidades e protagonismo juvenil 490
Milena dos Santos e Gustavo Cunha de Araujo

Paisagens acerca do ensino da dança na educação básica: Isabel Marques e os conceitos de corpo 515
Alexsander Barbozza da Silva

Editorial

Abrimos a edição deste volume, celebrando o novo estrato Qualis (CAPES) da **Revista Científica/FAP**, relativo ao quadriênio 2021-2024: A1. Esta classificação expressa o atendimento aos critérios de exogenia, quantidade de artigos por volume, presença de autores/as estrangeiros/as, maioria de artigos de autores/as doutores/as e presença em indexadores com fator de impacto exigidos pela CAPES para o estrato A1, que é o mais alto da qualificação feita pela agência. Agradecemos ao trabalho dos/as membros/as do Conselho Editorial, de co-editores, de pareceristas *ad-hoc*, de autores e autoras, de organizadores/as de Dossiês, de revisores/as, de artistas das capas, de criadores das logomarcas, de estagiária e de nossa assessora técnica, além do pessoal da Divisão de Pesquisa e Pós-Graduação e da Direção do campus de Curitiba 2 e da Divisão de Periódicos e Projetos da Unespar, pois este resultado só se fez possível devido à dedicação de cada pessoa que contribuiu com o periódico, ao longo deste período, e também dos que o antecederam, nestes vinte anos de existência da Revista.

Chegamos ao 34º volume com o **Dossiê Inteligência Artificial e as Artes**, organizado pelos/as professores/a Doutores/a André Mintz (UFMG), José Cláudio Castanheira (UFF), Luiza Carolina dos Santos (UTFPR) e Marcio Telles (Unespar). As contribuições discutem as mais diversas perspectivas sobre a relação entre o fazer artístico e a Inteligência Artificial, desde os modos de produção e recepção, perpassando questões técnicas, éticas, políticas e estéticas, refletindo ainda sobre a produção de conhecimento científico acerca do tema.

Em **Outros Temas**, o atual volume traz abordagens acerca de instalação e performance, cinema, teatro, arte conceitual, além de uma abordagem sobre a estética em Kant e duas abordagens pedagógicas, em projetos de História em Quadrinhos e Dança, reunindo perspectivas diversas sobre modos do fazer artístico, despolitização, posicionamento e resistência, questões conceituais e de forma, e estratégias para uma pedagogia comprometida com as questões sociais e com uma educação antirracista.

Rafael Rodrigues de Oliveira , em **O que há sempre-já em jogo,** observa os documentos do processo de criação do grupo curitibano Teatro Secalhar, que se apoia em uma metodologia de investigação aberta e no Modo Operativo AND, articulando o entendimento acerca do coengendramento da criação entre o grupo, os sujeitos que

dele fazem parte, e os artefatos produzidos em coletivo para identificar a expressão de determinado coletivo, em determinado contexto, como manifestação das forças que o atravessam.

Luis Marcio Arnaut de Toledo, em **Uma leitura crítica sobre a profundidade psicológica na dramaturgia canônica de Tennessee Williams,** analisa como a noção de profundidade psicológica operou na despolitização da forma dramática, convertendo contradições sociais e históricas em narrativas individualizadas de sofrimento, a partir de peças centrais do período entre 1945 e 1961.

Rafael Alessandro Viana em sua análise **A câmera abjeta em Nasce uma Estrela (2018)** problematiza a relação entre as escolhas estéticas e os significados morais que emergem da cena fílmica, através do narrador-câmera, figura de suposta neutralidade.

Almerinda da Silva Lopes e Tamara Silva Chagas discutem resistência e crítica na arte de Anna Maria Maiolino, através das obras *Arroz e Feijão* (1979) e *Entrevidas* (1981), no texto **A arte engajada de Anna Maria Maiolino: o corpo feminino em ação e a ironia à realidade brasileira.**

Alice Alonso, no texto **Uma, três ou cadeiras vetoriais: de Kosuth aos embeddings**, parte da obra "One and Three Chairs" (1965), de Joseph Kosuth para investigar como *embeddings* em modelos de linguagem reconfiguram a questão da "cadeiridade", constituindo um quarto modo de entender o problema: vetores em espaços latentes que não representam o referente, mas padrões textuais sobre ele.

Em **O belo e o sublime em Kant: a autonomia da Estética a partir do Desinteresse,** Paulo Cesar Jakimiu Sabino argumenta que a atenção constante à forma é indispensável na análise estética, defendendo que a tese kantiana sobre o desinteresse pode fornecer uma estrutura para interpretações orientadas para questões políticas e éticas, explorando os conceitos do Belo e do Sublime, como fundamentos da doutrina do desinteresse.

O texto **Vozes em quadrinhos: o gênero HQ como prática pedagógica antirracista na construção de identidades e protagonismo juvenil**, de Milena dos Santos e Gustavo Cunha de Araujo enfoca a Pesquisa-Ação que trazia uma abordagem interdisciplinar para a produção de histórias em quadrinhos (HQs) por estudantes do Ensino Médio, analisando como a criação de HQs constitui uma prática pedagógica eficaz para formar estudantes mais críticos e conscientes no combate ao racismo estrutural.

Alexsander Barbozza da Silva, em **Paisagens acerca do ensino da dança na educação básica: Isabel Marques e os conceitos de corpo,** cerca pistas conceituais sobre o corpo, nas obras da artista/docente Isabel Marques, cujas proposições traçam territórios onde as questões sociais se tornam o eixo central das abordagens de investigações pedagógicas em Dança.

Desejamos a todos e todas uma excelente leitura!

Luciana Barone

(editora)

Apresentação

Dossiê Temático: Inteligência Artificial e as Artes

A recente popularização das plataformas de inteligência artificial generativa recoloca questões e debates que acompanharam outros momentos de transformação das artes, agora com novas condições técnicas e econômicas. A mecanização da imagem, a reprodutibilidade técnica, a automação de procedimentos composicionais, a digitalização dos fluxos de trabalho e a plataformização da circulação cultural são alguns destes temas, que hoje adquirem novos contornos. Desde 2022, tecnologias como Redes Adversárias Generativas (GANs), modelos de difusão de texto-imagem e Modelos de Linguagem de Grande Escala (LLMs), todos estes sistemas que produzem conteúdo novo a partir de aprendizado estatístico sobre grandes bases de dados, vem reconfigurando os fluxos de trabalho criativo, as possibilidades estéticas e as próprias definições de arte, artista e público.

Compreender esse fenômeno exige situá-lo em uma trajetória mais ampla de transformações técnicas e culturais, em um movimento também de recusa da narrativa de uma ruptura sem precedentes na história da criação artística. As promessas de inovação radical que acompanham cada nova tecnologia tendem a obscurecer continuidades importantes, produzindo narrativas de excepcionalismo tecnológico que dificultam a percepção das rupturas efetivas que esse fenômeno introduz. Cabe, assim, reconhecer que as atuais controvérsias acerca da automação, da autoria e da mediação técnica dialogam com debates anteriores, que atravessam diferentes momentos da história das artes.

A automação dos processos criativos, um dos elementos mais controversos do atual momento de produção artística mediada tecnologicamente não é um fato novo. Podemos, de forma arqueológica, retroceder à construção de autômatos musicais ou aos jogos combinatórios das *Komponiermaschinen* (composições feitas pelo sorteio de dados e combinação de trechos aleatórios previamente compostos), no século XVIII. Os anos 1960 e 1970 foram igualmente pródigos na proposição e adoção de procedimentos "externos" à inventividade do artista para a elaboração das obras. O uso de elementos aleatórios, por Cage e de cartões de instruções por Eno em seus processos de composição não defendem que a criação seja feita pela máquina exclusivamente, mas

também não reduzem o sistema a mera ferramenta do autor. A Teoria dos Sistemas influenciou movimentos como a *Systems Art* das décadas de 1960 e 1970. Os *Wall Drawings*, de Sol LeWitt, são baseados em instruções para serem executadas por terceiros quando a obra for exibida. Também no campo da música, o uso de computadores para gerar música ou de feedbacks eletrônicos para criação de efeitos visuais, aproveitando a popularização de diferentes equipamentos de áudio e vídeo, refletem como a cibernética passou a integrar processos de criação.

Embora a arte generativa possua esse rico precedente histórico, com pioneiros como Vera Molnár, Frieder Nake e Waldemar Cordeiro, a escala, a velocidade e a acessibilidade das ferramentas atuais apresentam um cenário inédito e complexo. Artistas visuais contemporâneos têm usado a inteligência artificial como parceira criativa para reimaginar a história e expandir a produção artística. De modo controverso, Refik Anadol, por exemplo, criou com IA a obra *Unsupervised*, que espetacularia a tecnologia em uma reinterpretação do acervo de imagens do MoMA; enquanto artistas como Giselle Beiguelman e Mayara Ferrão utilizam a tecnologia para gerar retratos especulativos de figuras históricas apagadas ou para visualizar cenas ausentes dos registros coloniais. Este novo paradigma desloca o foco da execução técnica para a direção conceitual, a "engenharia de prompt" e a curadoria crítica, demandando novas competências e levantando questões importantes para o mundo contemporâneo.

Diante disso, a integração da IA nas artes é marcada por uma série de tensões produtivas que merecem investigação aprofundada: a dialética entre automação e amplificação da habilidade humana; o conflito entre o dumping massivo das ferramentas e a desvalorização do trabalho artístico; a reconfiguração da autoria diante da imprevisibilidade algorítmica; a adoção acrítica de modelos corporativos; a utilização não consentida de dados sensíveis; e o descompasso dos marcos legais e éticos.

Mais do que perguntar se a inteligência artificial é ou não capaz de "criar", os textos aqui reunidos interrogam as condições técnicas, institucionais e sensíveis sob as quais a criação passa a ser redistribuída entre sujeitos humanos, bancos de dados, modelos estatísticos, plataformas corporativas, interfaces de comando e regimes automatizados de circulação. A questão estética, nesse sentido, não se separa da questão epistemológica: o que muda quando imagens, sons e narrativas deixam de ser

produzidos apenas por inscrição, captura ou montagem, ou pelas técnicas de síntese da computação gráfica tradicional, e passam a emergir de sistemas probabilísticos treinados a partir de arquivos massivos da cultura? A IA desloca a arte para um campo em que criação, extração, recombinação, simulação e curadoria tornam-se operações cada vez mais difíceis de distinguir.

Nesse contexto, a *Revista Científica/FAP* convidou pesquisadores, artistas e acadêmicos a refletirem sobre os efeitos da inteligência artificial nas práticas artísticas, nos modos de criação e nas formas de circulação e legitimação da arte. Longe de aderirem a uma perspectiva meramente celebratória ou a uma recusa tecnofóbica, os treze artigos aprovados — entre os mais de cinquenta textos recebidos — examinam essas transformações como um campo de disputas estéticas, técnicas, éticas e institucionais. Para orientar o leitor nesse percurso, as contribuições foram organizadas em quatro eixos temáticos, encerrando-se com um mapeamento do estado da arte da pesquisa na área. A estrutura do dossiê acompanha o fenômeno em diferentes camadas: da ontologia da criação à materialidade da imagem; da escuta, do gesto e do corpo às formas audiovisuais de massa; e, por fim, da análise estética à reflexão sobre a própria produção científica que busca compreender a inteligência artificial como problema artístico e cultural.

O bloco de abertura assenta as bases teóricas, filosóficas e ontológicas sobre o que significa criar na era dos algoritmos probabilísticos, deslocando o debate de oposições binárias (como "humano versus máquina") para focar nas novas dinâmicas de mediação.

Carlos Eduardo Souza Aguiar, em *"A criatividade após a inteligência artificial: da reprodutibilidade técnica à generatividade estatística"*, investiga como a obra de arte deixa de ser uma unidade singular para habitar espaços latentes de probabilidade computacional, defendendo que a resistência artística reside em habitar o incalculável e o imprevisto. Em seguida, Juliano Bentes Nascimento, com *"Arte sob Prompt: Mímesis, IA e o Problema Estético"*, resgata as matrizes platônica e aristotélica da *mímesis* para compreender a produção por comandos como uma *techné* que redistribui o trabalho e altera profundamente as estruturas de valorização e legitimação do fazer artístico. Fechando o eixo, Sérgio Rodrigo Ferreira, no artigo *"O que será do autor? pistas para*

pensar a questão da autoria na arte em tempos de inteligência artificial generativa", analisa os imperativos jurídicos e institucionais do direito autoral face à automação simbólica, demonstrando que a agência humana é reconfigurada agora como uma função de curadoria crítica, mediação e vigilância intelectual.

Já o eixo seguinte direciona o olhar para a imagem, traçando continuidades históricas e rupturas estéticas que transformam o estatuto do visual. Em *"Entre a representação e a performatividade: uma exploração da imagem técnica do Renascimento à inteligência artificial"*, Rafael Gonçalves e Maria Cortez Salviano analisam os fios que conectam o naturalismo renascentista e a fotografia clássica à imagem gerativa contemporânea, apontando caminhos alternativos que emergem quando assumimos o aspecto puramente performativo e não apenas representacional da IA. Alinhado à potência política do invisível, Rafael de Almeida, em *"Sonhar imagens que não existem: fabulação, arquivo e inteligência artificial"*, toma como objeto o filme *Emi Ofe*, de Igi Lola Ayedun, para demonstrar como a "promptografia" e a afrofabulação operam na criação de imagens artificiais que preenchem criticamente as lacunas e apagamentos do arquivo histórico colonial.

O terceiro bloco explora a dimensão acústica e sonora. Os autores desnudam a economia política por trás dos softwares de áudio e propõem o corpo, o gesto e a escuta viva como trincheiras contra a homogeneização algorítmica. Afonso Felipe Galdino Leite Romagna e José Henrique Padovani assinam *"Artistic technodiversity: a critical perspective on artificial intelligence in musical creation"*, texto que propõe um arcabouço descentralizado e pluralista para a criação sonora a partir do conceito de tecnodiversidade, amparado por quatro estudos de caso práticos que vão da instalação à improvisação guiada. O tensionamento político ganha corpo no texto de Henrique Vaz, *"Inspiração em branco : o problema da representação em IA musical entre a plataformização, o extrativismo e o trabalho fantasma"*. O autor utiliza os Estudos Críticos do Código para revelar o lado invisível da indústria: o tratamento da experiência humana como matéria-prima gratuita e a precarização do "trabalho fantasma" que sustenta a ilusão da automação musical. Concluindo o bloco sonoro, Jovani Dala Bernardina e Natacha de Souza, em *"Entre o gesto e o prompt: escuta, paisagem sonora e inteligência artificial"*, contrapõem o comando abstrato do código à prática situada da

escuta sensível. Analisando obras de Rick Rodrigues, Stelarc e Jana Winderen, os autores defendem a ecologia acústica como um campo de resistência corpórea irredutível ao processamento de dados.

O quarto eixo congrega os estudos de caso dedicados às narrativas audiovisuais e à cultura de massa, mapeando os choques entre o deslumbramento tecnológico da indústria, o pacto ficcional com o espectador e as mutações do "pós-cinema". Carolina Dantas de Figueiredo, em *"Quando o algoritmo aprende a contar histórias: um estudo comparativo de roteiros de telenovela gerados por inteligência artificial"*, conduz um experimento qualitativo ao aplicar o mesmo prompt nas plataformas ChatGPT, Gemini e DeepSeek. Os resultados evidenciam os limites da IA na construção de afetos complexos e sua tendência intrínseca à padronização e ao clichê. Já o impacto da imagem sintética no imaginário popular é o cerne de *"Novas estéticas da teledramaturgia na era da inteligência artificial: a memória afetiva e a simulação algorítmica em cenas de Êta Mundo Melhor! e Três Graças"*, de João Paulo Hergesel e Ana Catarine Mendes da Silva. A pesquisa mapeia a recepção do público no ambiente digital, revelando o conflito entre o humor aceito da animação e a rejeição à "máscara digital" do rejuvenescimento facial de atores (*de-aging*).

Aprofundando a crise de percepção contemporânea, Julio Bezerra, no artigo *"'A realidade é a realidade' ou o caminho do meio: a tarefa reflexiva, mediação, pós-cinema e um de filme de Quentin Dupieux"*, utiliza o longa *O segundo ato* (2024) para discutir um estado de "descorrelação" em que as fronteiras entre ator, personagem e máquina colapsam diante de uma realidade hipermediada.

Fechando o bloco audiovisual, Rodrigo Carreiro e Débora Opolski, em *"O espectador como co-mixador: inteligência artificial, inteligibilidade e a customização da escuta cinematográfica"*, jogam luz sobre a recepção e o som no streaming. Ao analisarem espectrograficamente ferramentas como o *Dialogue Boost* da Amazon Prime Video, os autores discutem como a busca algorítmica por clareza vocal transfere o controle da mixagem ao espectador, sacrificando a fidelidade acústica e a integridade ética original da obra.

Por fim, o dossiê se encerra com uma mirada voltada para a própria dinâmica da produção do conhecimento. Em *"Produção científica em artes, inteligência artificial*

e comunicação: contexto e perspectivas”, Diogo Rógora Kawano realiza um levantamento bibliométrico na base de dados Scopus. Seu diagnóstico revela que, embora existam fraturas críticas e reflexões éticas espalhadas pelo campo — muitas delas ilustradas pelos artigos que compõem este volume —, a tendência global da literatura científica ainda se inclina fortemente em direção a soluções gerenciais, pragmáticas e comerciais.

Desejamos a todas e todos uma excelente e inspiradora leitura.

André Mintz
José Cláudio Castanheira
Luiza Carolina dos Santos
Marcio Telles
(Organizadores)

André Mintz
Professor, artista e pesquisador nas áreas de comunicação e artes. Doutor em Comunicação Social pela UFMG e mestre em Artes pela Universidade de Aalborg (Dinamarca). Professor do Departamento de Comunicação Social da UFMG, atuando nas áreas de processos de criação e estudos críticos em mídias digitais.

José Cláudio Castanheira
Professor do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará. Professor visitante na Faculdade de Informação da Universidade de Toronto. Líder do grupo de pesquisa GEIST (Grupo de Estudos de Imagens, Sonoridades e Tecnologias). Membro da coordenação e organização da Conferência Internacional de Pesquisa em Sonoridades (CIPS). Membro do Conselho Internacional e Embaixador para o Brasil da International Association for Media and Communication Research (IAMCR). Participante do Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Disputas e Soberanias Informacionais (INCT-DSI). Pesquisador nas áreas de cultura digital, música, estudos do som e estudos fílmicos. Pesquisador com financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, processo número: 201477/2024-6.

Luiza Carolina dos Santos
Professora Adjunta no curso de Comunicação Organizacional da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (UTFPR). Pós-doutoranda no PPGCOM da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Doutora em Comunicação e Informação pela UFRGS (2020), com Doutorado Sanduíche na Goethe Universitat (bolsa CAPES) seguido de período como pesquisadora visitante no Sussex Humanities Lab, na Univesity of Sussex (2018-2019). Vice-líder do Grupo de Pesquisa Information and Media Lab (InfoMedia, UFPR) e membro do Grupo de Pesquisas Interdisciplinares em Tecnologia, Comunicação e Sociedade (UTFPR). Pesquisa questões relacionadas às tecnologias e culturas digitais e suas intersecções com gênero, inteligência artificial e imaginários sociotécnicos, violência de gênero online e governança e moderação de conteúdo em plataformas digitais.

Marcio Telles
Professor adjunto do Bacharelado em Cinema e Audiovisual na Universidade Estadual do Paraná (Unespar) e professor permanente do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV/Unespar). Doutor e mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com estágio doutoral na Winchester School of Art, Universidade de Southampton, Reino Unido (bolsista PDSE/CAPES). Pós-doutorado em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero. Líder do grupo de pesquisa EIKOS (PPGCINEAV/CNPq). É membro titular do Conselho da Editora da Universidade Estadual do Paraná (EDUNESPAR). Coautor de ''Semiótica crítica e as materialidades da comunicação'' (Ed. UFRGS, 2020) e um dos organizadores da coletânea ''Audiovisualidades contemporâneas: estéticas, política, tecnologia'' (EDUFES, 2023). Articulando arqueologia da mídia, teoria do cinema e filosofia da técnica, examina como dispositivos, práticas de produção e inovações tecnológicas participam da construção da imagem cinematográfica, reconfigurando o corpo, a narrativa e a experiência audiovisual.

A CRIATIVIDADE APÓS A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: DA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA À GENERATIVIDADE ESTATÍSTICA

Carlos Eduardo Souza Aguiar[1]

Resumo: O artigo examina as transformações da criatividade artística no contexto da inteligência artificial, deslocando o debate da oposição entre substituição humana e eficiência técnica para a compreensão da IA como uma infraestrutura que influencia percepções, sensibilidades e processos criativos. Sob uma perspectiva teórico-crítica, o texto analisa os deslocamentos ontológicos da criação artística na transição da reprodutibilidade técnica para a generatividade estatística. Na primeira parte, desenvolve-se uma crítica ao instrumentalismo técnico, compreendendo a criatividade como um processo relacional e distribuído, produzido por mediações sociotécnicas que configuram as condições do fazer artístico, sem atribuir autonomia criativa aos sistemas técnicos. A segunda parte analisa os impactos da estética computacional sobre o estatuto ontológico da obra, que deixa de ser singular para se tornar uma instância probabilística em espaços latentes, reconfigurando a variação formal e a experiência estética. Por fim, a terceira parte aborda as implicações políticas e éticas da IA nas artes, com atenção ao extrativismo de dados, aos limites da automação criativa e à necessidade de abordagens críticas que promovam a tecnodiversidade e formas de resistência à homogeneização algorítmica. O perigo da inteligência artificial nas artes não reside na obsolescência do humano, mas na redução da criação a um regime puramente calculável. A resistência consiste em habitar o incalculável e o imprevisto, reorientando a tecnologia como um motor de diferenciação estética e política.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Criatividade; Arte contemporânea; Tecnologia e estética; Cultura digital.

[1] Professor Assistente do Departamento de Ciências Humanas da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista (FAAC/UNESP). Doutor em Sociologia pela Université Sorbonne Paris Cité e Mestre em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Especialista em Ciências da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Graduado em Comunicação Social, Filosofia e Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: mailto:ces.aguiar@unesp.br%20 ORCID: https://orcid.org/0000-0002-3308-4074 Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/4612171463130805

CREATIVITY AFTER ARTIFICIAL INTELLIGENCE: FROM TECHNICAL REPRODUCIBILITY TO STATISTICAL GENERATIVITY

Abstract: This article examines the transformations of artistic creativity in the context of artificial intelligence, shifting the debate from the opposition between human replacement and technical efficiency toward the understanding of AI as an infrastructure that shapes perceptions, sensibilities, and creative processes. From a theoretical-critical perspective, the text analyzes the ontological displacements of artistic creation in the transition from technical reproducibility to statistical generativity. The first part develops a critique of technical instrumentalism, conceiving creativity as a relational and distributed process, produced through sociotechnical mediations that configure the conditions of artistic practice, without attributing creative autonomy to technical systems. The second part examines the impacts of computational aesthetics on the ontological status of the artwork, which ceases to be singular and becomes a probabilistic instance within latent spaces, thereby reconfiguring formal variation and aesthetic experience. Finally, the third part addresses the political and ethical implications of AI in the arts, with particular attention to data extractivism, the limits of creative automation, and the need for critical approaches that promote technodiversity and forms of resistance to algorithmic homogenization. The danger of artificial intelligence in the arts does not lie in the obsolescence of humans but in the reduction of creation to a purely calculable regime. Resistance consists of inhabiting the incalculable and unforeseen, reorienting technology as a driver of aesthetic and political differentiation.

Keywords: Artificial Intelligence; Creativity; Contemporary Art; Technology and Aesthetics; Digital Culture.

Introdução

Perguntar se a Inteligência Artificial (IA) pode ou não criar arte é, em si, um falso problema. Essa formulação preserva intacta a figura do sujeito criador soberano e reduz a técnica a um instrumento neutro, obscurecendo o modo como os próprios processos de criação sempre dependeram de condições técnicas, materiais e infraestruturais. Na era da IA, o que se transforma não é apenas a capacidade de produzir imagens, textos ou sons, mas o regime ontológico da criatividade, agora atravessado por sistemas algorítmicos que operam segundo lógicas estatísticas, preditivas e normalizadoras. Assim, o que está em jogo não é apenas a capacidade técnica da IA de gerar conteúdo, mas sua inserção nas disputas epistemológicas, estéticas e políticas que atravessam a produção simbólica na contemporaneidade. Sob a égide da automação integral (Stiegler, 2015), a criatividade enfrenta o risco de ser reduzida a uma recombinação algorítmica do provável, um processo que aprofunda a miséria simbólica, no qual a arte deixa de ser um "acontecer da verdade" para tornar-se um produto da governamentalidade algorítmica que antecipa e curta-circuita o desejo. Nesse contexto, quando a diversidade é convertida em parâmetro técnico e a inovação em função estatística, a IA, longe de atuar como abertura do novo, passa a funcionar como dispositivo de fechamento, consolidando uma lógica de ordenamento que transforma a criação em gestão do possível.

Este artigo tem como objetivo analisar as transformações da criatividade na era da IA, interrogando os deslocamentos ontológicos produzidos pela passagem da reprodutibilidade técnica à generatividade estatística. Trata-se de uma investigação de caráter teórico-crítico, conduzida por meio da articulação comparativa e do tensionamento de autores situados nos campos da filosofia da técnica, da estética contemporânea e da crítica da IA. A seleção bibliográfica privilegia contribuições mobilizadas em função de sua pertinência para pensar as relações entre técnica, criatividade e produção estética, com especial atenção aos deslocamentos ontológicos implicados pela emergência da IA generativa.

Ao tomar as técnicas como problema central da análise, busca-se compreendê-las para além de uma perspectiva meramente instrumental, sem, contudo, atribuir-lhes agência criadora capaz de assumir o papel do artista ou de determinar autonomamente

a forma considerada adequada. Nessa perspectiva, as técnicas, inclusive as baseadas em IA, são pensadas como instâncias que participam dos processos criativos, tensionando o modelo hilemórfico que concebe a criação como a simples tradução de uma forma mental previamente definida sobre uma matéria passiva. Em um primeiro momento, o artigo discute a crise da autoria e o surgimento de formas de criatividade distribuída, considerando como a incorporação de sistemas de IA desloca o papel do criador humano e reorganiza os processos de invenção simbólica. Em seguida, analisa-se o impacto da IA sobre o estatuto da obra de arte, com foco na reprodutibilidade algorítmica, na geração estatística de imagens e textos e em seus efeitos sobre a singularidade e a diversidade estética no contexto da cultura de plataformas. Por fim, o texto apresenta debates e perspectivas críticas que problematizam os limites e as possibilidades do uso da IA na criação artística, discutindo propostas que buscam ampliar a reflexão sobre práticas situadas, diversidade estética e apropriações críticas dessas tecnologias.

Criatividade distribuída e crise da autoria na arte algorítmica

Boa parte da tradição ocidental concebeu a técnica como mero instrumento subordinado à vontade do criador, reforçando a dicotomia entre um sujeito ativo e uma matéria passiva. Essa visão instrumentalista consolidou a ideia de que a técnica desempenha um papel secundário, executando a vontade humana sem interferir nos processos criativos. No entanto, de acordo com as reflexões de Yuk Hui (2021), a compreensão moderna que separa a arte (vista como domínio da emoção) da tecnologia (vista como racionalidade puramente objetiva) ignora a origem ontológica comum de ambos os conceitos. O autor explica que, para os antigos gregos, a palavra technē designava tanto a arte quanto a técnica, sem que houvesse uma distinção clara entre o trabalho de um artesão e o de um artista.

Ao analisar essa mentalidade, Jean-Pierre Vernant demonstra que a técnica (poiēsis) era, de fato, compreendida como uma atividade servil, mas em um sentido radicalmente diferente do moderno. O artesão grego não era um "criador" dotado de iniciativa ou subjetividade inventiva; ele era um intermediário que se subjugava às exigências de uma Forma (eidos) ideal e preexistente. Nesse contexto, a técnica era um

instrumento de "obediência" a uma ordem natural e finalista: o obreiro era menor do que a sua tarefa porque sua função era apenas encarnar na matéria uma perfeição que o transcendia.

> O artesão é, para os Antigos, um homem que ordena uma matéria, opaca ao espírito, nela encarnando uma Forma, superior ao seu espírito. A obra possui mais perfeição do que o obreiro; o homem é menor do que a sua tarefa. Assim, sobrepujado pela própria obra que fabrica, o artesão não comanda a natureza; subjuga-se às exigências da Forma. Não lhe é preciso, no seu trabalho, nem espírito de iniciativa, nem reflexão. A sua função e a sua virtude, dirá Aristóteles, é obedecer. (Vernant, 1990, p. 379)

Essa unidade original implica que a criação artística sempre esteve intrinsecamente ligada ao desenvolvimento técnico, uma vez que a arte depende da técnica como seu meio fundamental para se expressar e expandir, desde as pinturas rupestres até as modernas criações por IA. Como enfatiza Martin Heidegger (2004), a técnica, em seu sentido originário, é o gesto que "traz para fora" a presença da obra, permitindo que ela não seja apenas uma coisa fabricada, mas um lugar onde a verdade "habita" e se dá a ver, de modo que para o filósofo alemão, a técnica na arte não funciona como um triturador que transforma a matéria em algo útil e irreconhecível, mas como um cinzel que, ao tocar a pedra, não a destrói, mas a obriga a "falar" e a mostrar sua natureza mais profunda, que antes estava muda e oculta sob o chão.

A técnica, portanto, ultrapassa a mera funcionalidade utilitária ou antropológica, pois atua como um modo fundamental de constituição da experiência humana e de acesso à verdade. Para Hui, ao alinhar a tradição que conecta Heidegger (2019) a Gilbert Simondon (2014b), a técnica deve ser compreendida primordialmente como um desvelamento (aletheia), um processo que permite ao Ser sair de seu auto-ocultamento para ser experienciado sem ser reduzido a um mero objeto. Sob a ótica da individuação, a técnica deixa de ser um instrumento estático para se tornar um processo de diferenciação constante em resposta às incompatibilidades com o meio, evoluindo como uma "gênese da tecnicidade" em busca de novos estados de metaestabilidade. Dessa maneira, ela molda as formas de vida ao atuar como o suporte material (ou memória terciária) indispensável para que o pensamento se atualize e preserve sua singularidade.

A invenção, portanto, não se reduz à mente de um criador humano, mas emerge da interação dinâmica entre humanos, materiais e seres técnicos, que participam ativamente dos processos de descoberta e inovação. Pensar a criação a partir da técnica desloca o foco do objeto isolado para os trajetos, mediações e redes que constituem o fazer artístico. Essa perspectiva rompe com o modelo clássico que concebe a criação como o gesto de uma mente soberana que impõe forma a uma matéria inerte por meio de instrumentos neutros. Ao contrário, nem a ferramenta se reduz à mera utilidade, nem a matéria é passiva, nem o criador se situa fora dos materiais com os quais se engaja. Como observa Carlos Sautchuk (2017, p. 16), a técnica "não deve ser considerada como algo em si, nem como a ação de um sujeito sobre um objeto, mas como formas variadas de mediação". Nesse horizonte, a contribuição de Simondon (2014a) permite aprofundar essa concepção relacional da criação ao deslocar a criatividade do resultado para a gênese do processo. A invenção não aparece como ato isolado nem como atributo de um sujeito ou de um artefato, mas como uma fase de individuação que emerge da resolução de tensões entre um sistema técnico e seu meio. A criatividade passa a ser compreendida, assim, como efeito de processos de regulação e mediação que atravessam conjuntos sociotécnicos, reforçando a impossibilidade de separar criação, técnica e materialidade em instâncias autônomas.

Radicalizando a crítica ao instrumentalismo técnico, Bruno Latour (2019) leva-a ao extremo ao inverter a noção de Homo faber para Homo fabricatus, argumentando que o humano não domina a técnica, mas é também moldado por ela. O erro da visão instrumentalista está em considerar que o criador precede a técnica, quando, na realidade, o próprio criador é um efeito das interações técnicas:

> Em vez de situar a origem de uma ação em um ego que dirigiria em seguida sua atenção aos materiais para realizar e dominar uma fabricação em função de um fim previamente pensado, mais vale inverter o ponto de vista e fazer emergir do encontro com esses seres que nos ensinam o que somos quando fazemos deles um dos futuros componentes dos sujeitos (ter uma habilidade, saber desenvolver algo, possuir um know-how). A habilidade, novamente, aqui e em todos os lugares, segue a realização, não a precede. Em vez de Homo faber, seria melhor falar de Homo fabricatus, filha e filho de seus esforços e de suas obras. No início, o autor é apenas o efeito para trás do lançamento, para frente, das ferramentas. Se os tiros de fuzil

> provocam, como se diz, um "efeito de recuo", o humano é, primeiramente, o recuo do desvio técnico. (Latour, 2019, p. 193)

Para Latour, o conhecimento, as habilidades e a própria subjetividade humana são modulados na interação com seres técnicos, que não se limitam a executar comandos, mas orientam e transformam os processos de produção e invenção. À luz dessa perspectiva, o autor chama atenção para a necessidade de pensar a técnica, frequentemente tratada na modernidade como uma dimensão sobre a qual não haveria nada a pensar, como aquilo que ele denomina a “estranha cegueira dos modernos”. Embora onipresente, a técnica é relegada a uma condição paradoxal de presença-ausência, tornada invisível pelo enquadramento instrumental que separa sujeito e objeto. Romper com essa instrumentalidade é condição para evitar o retorno do mito do Homo faber, segundo o qual um espírito inventivo soberano se colocaria como senhor e guardião de sua criação:

> Se você conseguir ver em qualquer técnica um transporte de eficácia através de uma ferramenta perfeitamente dominada, e se, além disso, adere a isto um fabricante que tenha na cabeça uma forma prévia que aplica a uma matéria até então inerte e informe, então você poderá, por um gesto de prestidigitação, fazer desaparecer o mundo material dando a impressão de povoá-lo de objetos cuja materialidade terá o mesmo caráter fantasmagórico do que a Natureza! Entrada em cena do Homo faber, que molda suas necessidades através de ferramentas por meio de uma "ação eficaz sobre a matéria". Cinco pequenas palavras tão perfeitamente inocentes quanto perfeitamente inadequadas para captar esse ziguezague: não há matéria, não se age "sobre" ela, a ação não é "eficaz" (talvez o seja, porém mais tarde) e, finalmente, como veremos, não há certeza de que seja uma "ação", em todo caso, não uma ação de "alguém". (Latour, 2019, p.184)

O pensamento deve se orientar aos seres da técnica, e não ao modo de existência do objeto técnico, como propunha Simondon (2014b). Trata-se de algo difícil de apreender, pois o ser da técnica tende a se fazer esquecer, operando por meio de uma invisibilidade própria, marcada pela opacidade. Diferentemente da análise de Heidegger, em que a técnica ainda participa do regime do desvelamento, o ser da técnica se oculta de forma mais eficaz, deixando rastros indiretos sob a forma de riscos, resíduos e poluição. Seguir esse fio exige uma outra sensibilidade, capaz de reconhecer na matéria um princípio de engenhosidade: “Se começamos a imaginar o que eram os

materiais que nos rodeiam antes que os objetos dos quais eles são compostos chegassem até nós, é de metamorfoses que convém falar" (Latour, 2019, p. 188). A técnica tem essa curiosa característica de mestiçagem, transformando e transmutando, pela astúcia e pelo desvio: "Através da técnica, o ser-enquanto-outro aprende que ele pode ser ainda mais infinitamente alterado do que acreditava até agora" (Latour, 2019, p.189). Trata-se de um deslocamento, de uma tradução, que envolve, na análise latouriana, a técnica antiga de artesãos e aquela moderna dos engenheiros. São verdadeiros ziguezagues que Latour denomina de DOBRA técnica:

> O termo "dobra" nos evitará o equívoco de falar sobre a técnica de maneira irreverente, como uma pilha de objetos ou como um admirável exemplo de habilidade, transparência, racionalidade que provaria a "dominação do homem sobre a matéria". A técnica é sempre dobra sobre outra dobra, implicação, complicação, explicação. (Latour, 2019, p. 191)

É esse o caminho indicado por Latour para libertar os objetos técnicos da pesada herança instrumental. No limite, o ser da técnica é um tornar-se. Não um conjunto de ferramentas nem um simples reflexo da racionalidade humana, mas um processo contínuo de complicação, explicação e implicação. Longe de evoluir de modo linear, a técnica se transforma por deslocamentos e traduções que ampliam suas possibilidades e reconfiguram sua relação com os humanos. Enquanto a arte é vista como "espiritual" e a técnica como "materialista", Latour demonstra que a técnica é "espiritualidade encarnada" e que as máquinas e ferramentas possuem uma "ontologia" tão rica quanto qualquer obra de arte. Essa abordagem reconhece o papel co-constitutivo da técnica na criatividade, superando a ilusão do "Duplo Clique", ou seja, a ideia de que a tecnologia seria apenas um transporte eficaz e sem resistência para a vontade humana. Na era das tecnologias cognitivas, a IA reconfigura a invenção artística ao atuar como um "ser da técnica" dotado de trajetórias próprias e "astúcias" (metis) que desviam e enriquecem o projeto original.

Percebe-se, portanto, que abordar a criatividade na era da governamentalidade algorítmica exige o abandono do antropocentrismo e do "idealismo dos materiais" da tradição humanista. Sob a ótica de Bernard Stiegler (2015), deve-se reconhecer a artificialidade originária da vida noética, na qual o criador não

precede a obra como um sujeito soberano, mas constitui-se em um processo de individuação organológica. O artista é, essencialmente, um 'efeito de recuo' de suas retenções terciárias, visto que as descobertas artísticas são resultados diretos de transformações técnicas. Assim, a inteligência e a invenção emergem de processos distribuídos em redes sociotécnicas, em que o humano e a máquina se co-produzem por meio de complexas cadeias operatórias.

Trata-se, portanto, de uma abordagem que reconhece o papel co-constitutivo da técnica na criatividade, perspectiva que Katherine Hayles (2024) formula no conceito de tecnossimbiose: uma relação de interdependência na qual a mídia computacional não atua como sujeito criador, mas como condição material, simbólica e operacional que modula os processos cognitivos humanos. Na era das tecnologias cognitivas, a IA reconfigura a invenção ao integrar-se a agenciamentos nos quais cognição e decisão emergem de arranjos distribuídos entre humanos e sistemas técnicos, sem que isso implique atribuir intencionalidade ou autonomia às máquinas. Superar o antropocentrismo, nesse contexto, não significa deslocar a agência para a técnica, mas reconhecer sua participação na produção de sentido por meio de dinâmicas próprias, constitutivas do processo criativo. Esse deslocamento rompe com a figura de um sujeito cognoscente central e permite compreender a criatividade como um fluxo recursivo que transforma simultaneamente a obra e o próprio sujeito. Nesse sentido, como observa a autora, a IA não apenas simula processos mentais humanos, mas reconfigura o próprio pensamento, operando aquilo que Catherine Malabou (2021) descreve como o “quarto golpe ao narcisismo humano”, ao desestabilizar a noção de inteligência e subjetividade como prerrogativas exclusivamente humanas.

Essa reconfiguração da inteligência e da subjetividade torna-se particularmente visível nas práticas artísticas mediadas por sistemas generativos, como DALL·E 2 e Midjourney, capazes de transformar entradas de linguagem natural em imagens digitais complexas por meio de processos opacos ao usuário. Ao produzirem resultados surpreendentes e, por vezes, não antecipados por seus próprios operadores, esses modelos tensionam a concepção romântica e expressivista da criatividade como uma prerrogativa exclusivamente humana, ancorada em um “eu” interior. Como argumenta Mark Coeckelbergh (2023), definições instrumentais e antropológicas que reduzem a tecnologia a uma mera ferramenta ou extensão das capacidades humanas mostram-se

insuficientes, pois não captam o excedente de agência que a máquina introduz no processo criativo, frequentemente operando para além da intenção inicial do agente humano.

Nesse contexto, a técnica deixa de ocupar a posição de suporte passivo para atuar como co-performer em um processo poético de criação. Inspirando-se na filosofia do processo, particularmente em Bergson e Whitehead, Coeckelbergh propõe compreender a relação entre humanos e IA como uma série de tecnoperformances dinâmicas e temporais. Sob essa perspectiva, a criatividade não se apresenta como atributo fixo de um sujeito isolado, mas emerge de um processo distribuído, configurado como uma "dança de agências" (Pickering), na qual humanos e não humanos se encontram intrinsecamente emaranhados. A autoria, portanto, não constitui um ponto de partida dado, mas um efeito que se estabiliza ao longo do próprio fluxo de interações. O indivíduo torna-se artista e o produto torna-se arte por meio de processos de reconhecimento social e das convenções que estruturam o mundo da arte. Essa abordagem performativa ressoa com a ideia do "fim do autor" de Barthes, ao deslocar a autoridade criativa do sujeito para o processo de produção de sentido. Desse modo, a experiência estética passa a ser redefinida não pela simples recombinação de padrões, mas pela capacidade desses agenciamentos sociotécnicos de instaurar regimes inéditos de veridicção e originalidade, exigindo que os critérios de avaliação artística reconheçam a tecnologia como agente ativo na constituição da própria obra.

Seguindo a perspectiva de Joanna Zylinska (2020), argumentar se "computadores podem ser criativos" constitui uma pergunta equivocada, pois ela se baseia em uma concepção pré-tecnológica do ser humano como um sujeito autossuficiente e isolado. Em vez disso, Zylinska propõe repensar a criatividade sob uma ótica pós-humanista, que reconhece que a atividade humana sempre foi técnica e, portanto, intrinsecamente "artificialmente inteligente". A arte não é uma criação ex nihilo, mas algo que emerge de um agenciamento entre humanos e máquinas, no qual a técnica é o tecido constitutivo da vida. Nessa estrutura, a IA deixa de ser uma mera ferramenta passiva para tornar-se uma infraestrutura cultural ativa. Ela atua como um agente que não apenas reproduz estilos, mas reorganiza os regimes de percepção, regula mercados e define a visualidade dominante por meio do processamento de grandes conjuntos de dados. Essa mudança desloca a autoria da figura romântica do

"gênio individual" para um arranjo discursivo e sistêmico no qual a originalidade é mediada por circuitos de dados, design e poder.

Estética computacional e ontologia da obra algorítmica

Se a criatividade deve ser compreendida como um processo distribuído, emergente de agenciamentos sociotécnicos nos quais humanos e seres técnicos se co-produzem, então a relação imbricada entre humano e técnica adquire, na era da inteligência artificial, características específicas que incidem diretamente sobre o estatuto ontológico da obra. Diferentemente das técnicas tradicionais, nas quais os processos de mediação permaneciam relativamente legíveis e vinculados a cadeias operatórias humanas reconhecíveis, os sistemas algorítmicos contemporâneos introduzem formas de produção marcadas pela opacidade, pela recursividade estatística e pela autonomização parcial dos procedimentos de geração formal. A obra algorítmica não pode ser pensada apenas como resultado de uma intenção estética previamente dada, nem como simples execução de um programa instrumental, mas como efeito contingente de processos computacionais que operam segundo regimes próprios de seleção, correlação e variação. Nesse contexto, a questão da criatividade desloca-se decisivamente da figura do autor para a ontologia da obra, exigindo refletir sobre como a estética computacional reconfigura as condições de emergência, inteligibilidade e reconhecimento do objeto artístico na era da inteligência artificial.

A esse respeito, Hui (2021) argumenta que, se a reprodutibilidade técnica já havia comprometido a "aura" da obra de arte, como analisado por Walter Benjamin, a inteligência artificial inaugura um estágio ainda mais radical, no qual a criação deixa de ser uma ocorrência singular para tornar-se uma instância contingente dentro de um sistema computacional de variação potencialmente infinita. Ainda que formas anteriores de manipulação digital já tivessem tensionado a distinção entre original e cópia, os modelos generativos radicalizam esse deslocamento ao operar em um espaço estatístico no qual cada nova imagem ou composição não remete a um modelo originário, mas constitui apenas uma entre inúmeras atualizações possíveis, calculadas e correlacionadas previamente pelo algoritmo. Se Walter Benjamin (2018) identificou

na fotografia e no cinema a perda da singularidade da obra ao torná-la massificável e reprodutível, a IA leva esse processo ao extremo, pois não apenas reproduz, mas gera novas imagens sem um original, transformando a arte em uma questão de cálculo e previsão algorítmica. Esse fenômeno está diretamente ligado à emergência de estéticas computacionais baseadas em estatística e padrões:

> As máquinas podem aprender a pintar como um ser humano, com a vantagem de que conseguem memorizar todos os padrões e aplicá-los com maior variação do que os humanos. É possível utilizar o TensorFlow, um software de aprendizado de máquina de código aberto, para transformar qualquer imagem no estilo de Cézanne ou Klee, assim como treinar um robô para reproduzir pinceladas que outrora distinguiam os impressionistas. Nesses casos, cada pintura já está concluída antes mesmo de ser pintada, pois a tela já foi previamente calculada como um conjunto finito de possibilidades. (Hui, 2021, p. 214–215, tradução nossa)

Hui observa que a IA não apenas imita estilos, mas os captura no regime do reckoning (cálculo), em que a criação é reduzida a uma função de recursividade estatística. Diferentemente de artistas como Klee, que buscavam tornar visível o invisível, modelos generativos operam na transparência absoluta dos dados, substituindo a intuição sensorial por regularidades calculáveis. O risco iminente, como aponta Hui, é que a arte perca sua relação com o incalculável e se feche em um sistema de repetição cibernética, transformando a inovação em meras variações técnicas dentro de um mundo já pré-calculado e progressivamente desprovido de abertura histórica, tendência que precede a IA, mas encontra nela uma intensificação decisiva.

Nesse contexto, a IA promove uma profunda estetização da informação ao reconfigurar os próprios regimes de visão e imagem, reduzindo o processo psicofisiológico do ver a operações automatizadas de cálculo óptico e reconhecimento de padrões. Como observa Antonio Somaini (2022), a lógica dos modelos generativos, em particular das Redes Adversariais Generativas (GANs), subverte as distinções entre formas de expressão artística ao converter imagens, textos e sons em dados machine-readable, passíveis de mineração, agregação e recombinação estatística. O que antes se apresentava como obra singular tende a se tornar um conjunto de vetores, probabilidades e espaços latentes, no qual a materialidade se dissolve em fluxos de dados que circulam em infraestruturas digitais opacas, frequentemente operando de

máquina para máquina, sem a mediação direta do olhar humano. Essa estetização algorítmica engendra um paradoxo: ao mesmo tempo em que possibilita experimentações que expõem os estados alterados da visão computacional, como as "alucinações" e o disrealismo, ela impõe uma tendência à homogeneização ao submeter a produção artística a modelos estatísticos treinados sobre grandes volumes de dados preexistentes. Nesse regime, o artista desloca-se progressivamente da execução para a curadoria de training sets e para a extração de resultados de processos autônomos, enquanto a própria ontologia da arte é colocada em questão. A criatividade algorítmica aparece, assim, tensionada entre a promessa de inovação e o risco de um "realismo sem realidade", isto é, uma mimese do visível fundada em predições matemáticas, na qual o futuro é produzido como recombinação estatística dos vestígios do passado.

Ella McGeough e Brendan Flanagan (2025) argumentam que os sistemas de IA operam uma "criação sem criatividade", na medida em que produzem resultados formalmente novos sem vivenciar o processo criativo enquanto experiência corporal, intencional ou afetiva. Essa distinção entre produto e experiência permite circunscrever com precisão o funcionamento dominante das IAs generativas contemporâneas, especialmente em contextos de automação e plataformização cultural. No entanto, ao tomar a experiência subjetiva humana como critério normativo da criatividade, tal abordagem tende a recolocar o problema nos termos de um humanismo residual, insuficiente para pensar os processos inventivos distribuídos que emergem de agenciamentos sociotécnicos mais amplos. Como Hui (2021) sugere, a questão central que emerge não é apenas o que a IA faz com a arte, mas se a arte ainda pode transformar a tecnologia, ou se está condenada a ser absorvida por suas lógicas estatísticas e automatizadas, levando a um fechamento progressivo do campo do novo e do imprevisto.

Evidentemente, é fundamental levar em consideração que a expansão da IA na produção cultural revela uma assimetria estrutural. Modelos como DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion e ChatGPT foram treinados com enormes volumes de textos, imagens e sons extraídos da internet, muitas vezes sem o consentimento de seus autores. Alimentada por esse repositório, a IA gera conteúdos que reiteram fórmulas culturais já consolidadas. Artistas e escritores têm denunciado a apropriação de seus estilos por essas plataformas, expondo o desequilíbrio entre quem cria e quem lucra com a

recombinação algorítmica do trabalho alheio. A esse respeito, Matteo Pasquinelli e Vladan Joler (2020) introduzem o conceito de "Nooscópio" para descrever a IA como um instrumento de extração de conhecimento. Diferentemente do microscópio ou do telescópio, que ampliam a percepção humana sem alterar a matéria observada, a IA opera como um dispositivo de captura epistêmica que coleta, processa e redistribui padrões culturais, consolidando um sistema em que o conhecimento se torna matéria-prima explorada por poucas grandes corporações. Sua própria infraestrutura depende do que os autores diagnosticam como um voraz extrativismo. O elevado custo energético de seu processamento estatístico, a exploração de trabalho fantasma precarizado, frequentemente terceirizado para o Sul Global, e a apropriação massiva de dados sem consentimento, inclusive e sobretudo de materiais artísticos e culturais. Esse modelo extrativista levanta uma questão central: a IA representa uma nova forma de criatividade ou apenas um mecanismo sofisticado de apropriação?

Para enfrentar essa questão, é necessário compreender o modo específico pelo qual os sistemas generativos produzem suas saídas. Segundo Lev Manovich (2024), os modelos de IA não copiam diretamente imagens existentes, mas operam por interpolação em espaços latentes, ou seja, ambientes matemáticos construídos a partir de bilhões de pares imagem-texto e outros artefatos culturais, nos quais padrões visuais e estilísticos são combinados estatisticamente. Essa lógica de separar e remontar – extraída da história da arte modernista e da mídia digital – permite que a IA produza imagens "novas", mas profundamente ancoradas em estruturas visuais preexistentes. O resultado é uma estética baseada na síntese previsível, que simula variedade a partir de uma base limitada de referências. Ainda que tecnicamente inovadora, essa lógica tende a reforçar padrões dominantes em vez de promover a ruptura estética. Como alerta Manovich, a IA não apenas automatiza a produção de imagens, mas restringe o campo do possível, subordinando a criação cultural a processos estatísticos de previsão e recombinação.

A esse respeito, Zylinska (2024) alerta para o risco de uma homogeneização visual resultante da forma como os algoritmos generativos operam sobre bancos de dados amplos, mas estruturalmente semelhantes. Ao reorganizar padrões visuais já consolidados, essas tecnologias tendem a reforçar hegemonias culturais e estéticas, reproduzindo visões de mundo dominantes enquanto obscurecem expressões locais,

dissidentes ou experimentais. Essa repetição algorítmica não é apenas uma limitação técnica, mas um problema político e epistemológico, pois compromete a pluralidade do olhar e a possibilidade de imaginações alternativas. Em sua crítica, Zylinska argumenta que a cultura digital contemporânea, marcada pela abundância de imagens automatizadas e pela aceleração do consumo visual, não necessariamente amplia a diversidade estética, mas pode aprisioná-la em um circuito fechado de variações do mesmo.

Percebe-se, portanto, que o impacto da criatividade na era das IAs não se limita à dimensão estética, mas se estende às esferas política e cultural. A criatividade mediada por tecnologias cognitivas carrega o risco de reforçar a colonialidade do poder (Ricaurte, 2023), ao operar dentro de um modelo algorítmico que perpetua hierarquias e exclusões estruturais. A IA não apenas reproduz desigualdades raciais, de gênero e de classe, mas também impõe uma lógica padronizada de criação, na qual determinadas estéticas, linguagens e formas de expressão são privilegiadas em detrimento de outras. Esse viés reflete a concentração da pesquisa e do desenvolvimento tecnológico em poucas corporações e países do Norte Global, tornando a criatividade algorítmica um mecanismo de homogeneização cultural, onde narrativas e estilos predominantes são aqueles que já possuem maior presença nos dados utilizados para treinar os modelos de IA. Ao atuar como tecnologias de vigilância e normalização social, os sistemas algorítmicos impõem formas sutis de controle sobre a produção simbólica, restringindo a diversidade criativa e reafirmando estruturas de dominação digital (Pasquinelli; Joler, 2020).

Longe de ampliar a liberdade expressiva, a IA tende a consolidar regimes estéticos hegemônicos, nos quais a criatividade se subordina a lógicas coloniais de poder que regulam a visibilidade de vozes, imagens e formas no espaço digital. Nesse contexto, a IA opera como uma tecnologia de reprodução estilística que, mais do que fomentar a inovação estética, estabiliza padrões de percepção e gosto. Trata-se de um modelo de plataformização da cultura, no qual corporações como Google, Meta e OpenAI controlam simultaneamente a infraestrutura técnica e os critérios simbólicos da visibilidade (Santaella, 2023). Orientada por algoritmos de engajamento e previsibilidade, essa curadoria automatizada desestimula a experimentação e reforça um ecossistema criativo funcionalizado pelas lógicas de mercado, dinâmica visível no

recente lançamento de ferramentas de vídeo generativo como o OpenAI Sora, cuja arquitetura de uso subordina a produção audiovisual a ecossistemas de viralização, disseminação acelerada e engajamento publicitário. Mais do que regular a circulação e a visibilidade das obras, essa lógica de plataformização incide sobre a própria constituição formal dos objetos produzidos, reconfigurando os regimes ontológicos que historicamente sustentaram a experiência estética da imagem técnica.

Essa desmaterialização da arte em favor da maleabilidade absoluta dos dados encontra seu ponto-limite na emergência das imagens sintéticas e das deepfakes, que não devem ser compreendidos apenas como instrumentos de falsificação ou desinformação, mas como manifestações extremas da ontologia estatística da obra algorítmica. Quando a imagem deixa de manter qualquer vínculo necessário com um referente empírico ou com uma situação de mundo, ela já não opera segundo o regime clássico da representação, mas segundo um regime de simulação integral, no qual a imagem existe como efeito autônomo de cálculo e previsão. Como observa Coeckelbergh (2023), a mediação técnica não apenas transforma o modo como vemos, mas redefine o que pode contar como imagem. Nesse sentido, David Gunkel (2024) destaca que a proliferação de imagens geradas por IA compromete uma das premissas fundamentais da cultura visual moderna — a confiança na indexicalidade do audiovisual — não porque introduz o falso no lugar do verdadeiro, mas porque dissolve a própria distinção entre ambos. A imagem algorítmica já não remete a um acontecimento, mas a um espaço de possibilidades estatísticas no qual o real é continuamente reconstruído como simulação plausível.

Essa condição radicaliza aquilo que Jean Baudrillard (1991) descreveu como o regime dos simulacros, no qual os signos deixam de representar uma realidade exterior para se tornarem auto-referenciais, produzindo um mundo em que o mapa precede o território. No caso das imagens algorítmicas, esse processo atinge um novo estágio. Não apenas a cópia precede o original, mas o próprio original se torna ontologicamente irrelevante, uma vez que a imagem é gerada sem referência, como atualização momentânea de um modelo matemático. A obra algorítmica deixa, assim, de ser representação ou expressão para tornar-se uma realidade técnica em si, cujo modo de existência não depende mais de um mundo prévio ao qual remeter. Como argumenta Zylinska (2020), essa estética do “ver como máquina” não produz apenas novas formas

visuais, mas institui uma nova condição ontológica da imagem, marcada pela opacidade dos processos, pela autonomia relativa do cálculo e pela indiferença ao referente. A obra algorítmica não se define mais por sua capacidade de revelar ou interpretar o real, mas por sua aptidão para gerar superfícies de plausibilidade visual. Nesse regime, a criação artística não opera sobre o mundo, mas sobre modelos de mundo, deslocando a experiência estética para um plano em que o real e o artificial colapsam numa mesma lógica de simulação computacional.

Práticas artísticas, tecnodiversidade e reapropriação crítica da IA

Em sua crítica às estéticas algorítmicas contemporâneas, Zylinska (2020) observa que os sistemas de IA operam predominantemente segundo regimes de mimese automatizada, orientados pela imitação, pela transferência estilística e pela reprodução de padrões consolidados. Tal tendência, contudo, não deve ser tomada como um limite absoluto da técnica, mas como um campo de tensão a ser explorado criticamente. Em vez de recusar a IA em razão da sua previsibilidade funcional ou da sua dependência de grandes bases de dados marcadas por assimetrias históricas e estruturas de poder sedimentadas, Zylinska propõe sua reapropriação como meio de produção de contranarrativas visuais e de perturbações sensíveis. Essa prática artística não busca a "beleza algorítmica" simétrica e palatável, mas sim o "desvio" e a "astúcia" capazes de escapar à lógica da eficiência e do engajamento infinito das plataformas digitais.

Essa perspectiva rompe com a ideia de inovação como um progresso técnico linear e abre espaço para uma prática artística situada e "parergonal", que valoriza o erro, o ruído e o não familiar como formas legítimas de criação. Para a autora, a IA pode funcionar não como um instrumento de automação da criatividade, mas como um dispositivo especulativo e um "aparato de visão" que nos permite "ver de outra forma". Ao atuar nas margens e nos limites da percepção humana e maquínica, artistas como Trevor Paglen e Lauren McCarthy demonstram que a técnica pode ser usada para desmistificar a "caixa preta" tecnológica e propor outros regimes sensíveis. Especialmente quando apropriada por comunidades fora dos circuitos hegemônicos, a

IA torna-se uma ferramenta para reprogramar o aparato cognitivo-sensorial humano, deslocando a centralidade da figura do "gênio individual" em favor de um reconhecimento da "tecnosimbiose" e da agência distribuída entre humanos e não humanos.

Desse modo, a IA não deve ser concebida como mero suporte ou substituto do humano, mas como uma “máquina companheira” (Beiguelman, 2023), cuja participação na criação introduz variações inesperadas, amplia repertórios e favorece formas emergentes de coautoria entre humanos e sistemas algorítmicos (Coeckelbergh, 2023). É claro que ao mesmo tempo em que a IA permite explorar novas formas de criação coletiva e interativa, também impõe a necessidade de curadoria e adaptação, pois suas respostas são condicionadas por bases de dados previamente estabelecidas e filtradas por processos de censura algorítmica. Coeckelbergh (2023) enfatiza que a IA não se limita à automação, mas fomenta práticas generativas e processuais, onde a criação ocorre em tempo real, em constante diálogo com o espectador. Para Anil Bawa-Cavia (2025), o potencial da IA não reside em sua capacidade de mimetismo ou reconhecimento — o que ele critica como uma "epistemologia ingênua" que tenta transformar a máquina em nosso espelho —, mas sim no seu poder de desarraigamento do pensamento. Ao unificar a composição estética à prática proposicional, a IA generativa problematiza a "imagem dogmática do pensamento" ao substituir a busca por verdades estáticas pela realização de mundos em espaços latentes.

Nesse horizonte, a arte deixa de ser compreendida como um gesto humano isolado para se configurar como um encontro com uma inteligência essencialmente inumana, cuja alteridade exige a suspensão do julgamento e a disposição para tornar inteligível aquilo que ainda não se deixa reconhecer como forma, sentido ou intenção. Nesse contexto, a proposta de resistência formulada por Betti Marenko (2025) ganha força ao deslocar o problema da agência na IA para além tanto da lógica da oposição quanto da superação técnica. Em vez de conceber a criação como um embate produtivista com sistemas algorítmicos orientados pela previsão e pela eficiência, Marenko mobiliza a noção de wu wei como forma de não-ação ativa. Trata-se de um modo de agir que não impõe um projeto externo, mas se acopla à propensão das coisas e aos sinais ainda incipientes do que pode emergir. Mais do que intervir contra a máquina, trata-se de habitar os interstícios de sua operação, cultivando aquilo que

escapa à captura preditiva e preservando a abertura ontológica do novo. A incerteza deixa de ser compreendida como déficit epistemológico e passa a operar como recurso crítico e material de criação. O chamado "poder dos talvez" não aponta para uma indeterminação abstrata, mas para a recusa em converter o futuro em uma sequência calculável de probabilidades. Ao sustentar o que poderia ser, e não apenas o que será, essa prática resiste à tendência dos sistemas algorítmicos de fechar o tempo em correlações estatísticas.

A valorização do borrão, da opacidade e do ruído não implica uma celebração romântica do erro, mas a afirmação de um regime de conhecimento no qual o não-saber permanece produtivo, exigindo uma forma de atenção capaz de aceitar a própria transformação no encontro com o desconhecido maquínico. Essa abertura ao incalculável concretiza-se em práticas artísticas orientadas pela lógica da individuação maquínica, nas quais humano, técnica e meio ambiente se emaranham em ecologias híbridas. Entre os exemplos mais expressivos desse tipo de prática, analisados por Filinich e Doherty (2025) no contexto da coprodução entre humanos e máquinas, destacam-se os sistemas Qatipana2 e Crisálida3.

O projeto Qatipana estrutura-se como um "tecno-organismo" cibernético composto por três elementos fundamentais: uma câmera de vigilância que transmite imagens ao vivo de um ecossistema na selva peruana; uma rede neural composta por 1.500 perceptrons; e um sistema de visualização de dados em tempo real. Operando uma inversão do regime representacional, seus algoritmos não buscam mimetizar a paisagem visível, mas reagem especificamente às áreas de escuridão e sombra, zonas em que a luz não incide e a imagem escapa à determinação do olhar humano. A partir dessas zonas visualmente opacas, a máquina engendra uma morfogênese contínua, traduzindo fluxos naturais em abstrações tridimensionais dinâmicas. A IA opera, assim, não como mecanismo de extração de padrões preexistentes ou de substituição do olhar do artista, mas como sistema acoplado ao ambiente, produzindo uma forma emergente

[2] Informações técnicas, diagramas de visualização e manifestos conceituais detalhando o funcionamento empírico do projeto *Qatipana* foram extraídos do repositório oficial da obra, disponível em: https://qatipana.org/. Acesso em: 13 abr. 2026.

[3] Informações sobre a materialidade e a concepção interativa da instalação *Crisálida* foram consultadas no portfólio oficial da artista Aruma (Sandra de Berduccy), intitulado *El textil andino en términos de energía*. Disponível em: https://sandradeberduccy.com/obras/textilesinteractivos/. Acesso em: 13 abr. 2026.

de simbiose entre organismo biológico e meio maquínico. De modo análogo, a obra Crisálida (2002), da artista multimídia boliviana Aruma (Sandra de Berduccy), tensiona essa lógica ao hibridizar tecnologias ancestrais e eletrônicas. A instalação interativa combina circuitos, fibras ópticas e LEDs com juta e técnicas tradicionais andinas de tear de cintura. Sua dinâmica sensível se ativa quando o visitante posiciona o dedo em um sensor biométrico, fazendo com que a estrutura têxtil emita luzes sincronizadas ao seu batimento cardíaco. Ao instaurar essa conexão rítmica entre pulsação orgânica e resposta maquínica, a obra produz uma experiência de continuidade entre corpo e técnica que prescinde de imagem fixa ou conteúdo predeterminado. Em ambas as obras, a técnica não opera como representação fotográfica ou simulação estatística hegemônica, mas como interface temporal e energética capaz de reinstaurar o incalculável.

A partir desse enquadramento, a arte pode ser pensada como um campo privilegiado de resistência aos regimes contemporâneos de automação integral, nos termos do que Gilles Deleuze (1990) descreveu como sociedades de controle. Retomando essa leitura, Stiegler (2015) propõe a noção de uma art du contrôle, entendida não como adesão aos dispositivos técnicos de controle, mas como uma prática estética capaz de operar no interior desses sistemas, desviando seus automatismos e reabrindo espaços de invenção. Trata-se menos de uma oposição frontal à técnica do que de uma forma de resistência imanente, que atua por deslocamentos, interrupções e reprogramações sensíveis dos fluxos tecnológicos. Essa concepção da arte implica uma responsabilidade que Stiegler caracteriza como terapêutica. Se toda técnica opera como um pharmakon, simultaneamente veneno e remédio, cabe ao campo artístico experimentar e prescrever usos capazes de contrariar os efeitos entrópicos da automação. A arte não oferece soluções técnicas, mas produz formas de cuidado que desautomatizam percepções, gestos e modos de atenção, devolvendo aos sujeitos a capacidade de interpretar o mundo em vez de apenas reagir a estímulos algorítmicos. Em um cenário marcado pela generalização da IA, essa função crítica da arte torna-se decisiva para manter aberta a relação entre técnica, criação e futuro: “Seria quase o caso de se perguntar se o controle não pode ser revertido, colocado a serviço da função suplementar que se opõe ao poder: inventar uma arte do controle, que seria como a nova resistência" (Stiegler, 2015, p. 201, tradução nossa).

Nesse contexto, o papel do artista adquire uma configuração específica. Para Stiegler, o artista não é uma figura exterior ao seu tempo, mas alguém cuja individuação se dá em ressonância com a individuação de sua época. A arte aparece, assim, não como produção de objetos excepcionais, mas como gesto crítico que tensiona as condições técnicas e econômicas da criação. Essa dimensão crítica se articula diretamente a uma concepção estética fundada na relação com o improvável. Em Stiegler, o belo não é definido pela harmonia ou pela adequação formal, mas pela capacidade de fazer emergir aquilo que escapa à previsão e ao cálculo. O juízo estético torna-se, assim, uma experiência de individuação singular, na medida em que confronta o sujeito com algo que não pode ser imediatamente reconhecido, classificado ou antecipado. É nesse ponto que a arte se vincula à faculdade de sonhar, entendida não como evasão, mas como potência de imaginar o que ainda não está dado. Essa intermitência pode ser compreendida como uma pausa necessária diante da aceleração técnica, na qual a criatividade emerge como um processo transdutivo: ao deixar de operar como suporte passivo, a técnica passa a atuar como vetor de desautomatização, mobilizando ruído, indeterminação e opacidade para reabrir a experiência sensível e reinscrever o futuro como problema, e não como horizonte previamente calculável, na relação entre humanos e máquinas.

Percebe-se, portanto, que essa resistência é, sobretudo, epistêmica. Ela implica desmontar o modelo servo-mecânico herdado do Iluminismo, que separou humano e máquina segundo uma hierarquia ontológica e que historicamente sustentou dispositivos de exclusão, normalização e exploração. Ao recusar essa clivagem, abre-se espaço para pensar inteligências não assimiláveis ao humano, cujas dinâmicas são distribuídas, contagiosas, simbióticas ou parasitárias. Nessa perspectiva, a criação não resulta da afirmação de um sujeito soberano, mas de agenciamentos instáveis que operam no limite do incomputável, esse núcleo de aleatoriedade que não apenas escapa ao cálculo, mas constitui sua própria condição de possibilidade. Resistir, aqui, não é controlar nem prever, mas insistir na complicação do mundo, mantendo aberta a zona em que algo ainda pode acontecer.

Diante do domínio das grandes corporações sobre a IA, surgem propostas para modelos alternativos que ampliem sua democratização e potencial criativo, afinal, a IA não pode ser dissociada das condições políticas e econômicas em que é desenvolvida e

utilizada. Em vez de discursos fatalistas sobre um suposto determinismo tecnológico, é preciso considerar quem controla, para quem serve e quais estruturas de poder a IA reforça. Pensar uma arte democrática e plural diante da homogeneização algorítmica exige mais do que a ampliação do acesso às ferramentas digitais, implica uma inflexão epistêmica capaz de confrontar o monismo tecnológico e reabrir o campo da tecnodiversidade.

À luz de Hui (2021), a padronização estética produzida pelos sistemas algorítmicos pode ser compreendida como efeito de uma racionalidade técnica globalizante, que reduz a arte a um regime de cálculo e eficiência e obscurece a multiplicidade de cosmotécnicas, isto é, de modos singulares de articular técnica, moral e mundo. Uma arte plural não se define pela adesão a padrões universais, mas pela reinscrição da técnica em contextos situados, em histórias locais e em sensibilidades específicas, resistindo à abstração homogênea da chamada civilização técnica global. Nesse sentido, torna-se fundamental distinguir entre o computável e o incalculável. Ainda que os algoritmos operem com complexidades matemáticas elevadas, permanecem incapazes de acessar dimensões da experiência que escapam à lógica da quantificação, como a memória, o afeto e a opacidade do sentido. A arte, nesse contexto, pode assumir a função de refúgio do incalculável, não como negação da técnica, mas como uso especulativo de seus limites.

Contra a universalização abstrata da técnica, a IA pode ser pensada como tecnologia situada, articulada a saberes indígenas, práticas vernaculares e modos plurais de relação entre humanos, não humanos e máquinas. Como destacado por Paola Ricaurte (2023), um dos caminhos essenciais é o desenvolvimento de IA descentralizadas e de código aberto, possibilitando que artistas, pesquisadores e comunidades tenham maior autonomia sobre essas tecnologias, sem depender exclusivamente de grandes plataformas corporativas. A autora reforça essa necessidade ao destacar a importância de integrar perspectivas críticas, pós-coloniais e feministas ao debate sobre IA e criatividade. Não basta ajustar vieses ou buscar maior transparência nos sistemas, é preciso questionar os fundamentos políticos e econômicos que estruturam a IA e determinar de que forma ela pode ser apropriada para a promoção de uma estética mais plural.

Conclusão

Entre o temor da obsolescência humana e o deslumbramento pela eficiência maquínica, o verdadeiro perigo que se anuncia com a IA é a possibilidade de que o próprio aparecer da obra seja absorvido pela lógica da fabricação e do cálculo. Quando a técnica deixa de operar como saber que traz à presença e passa a funcionar como dispositivo de disponibilidade total, a arte corre o risco de perder aquilo que a distingue de um simples artefato, isto é, sua capacidade de instaurar um campo de verdade. O que está em jogo, portanto, não é a substituição do artista, mas a transformação silenciosa da obra em objeto calculável, pronto para a circulação, para a fruição imediata e para a gestão estética. Nesse regime, a criação tende a ser confundida com produção, e a obra com resultado. A matéria já não resiste, mas se deixa consumir; a forma já não fixa um combate, mas estabiliza padrões; a linguagem já não projeta um mundo, mas comunica informações. O que se dissolve não é a visibilidade da arte, mas sua força de insistência, aquela tensão que impede a obra de coincidir inteiramente consigo mesma. Quando essa tensão se apazigua, a obra continua existindo, mas já não vigora. Permanece acessível, porém esvaziada de seu poder de desvelamento.

É nesse ponto que a crítica formulada por Heidegger (2004, 2019) à técnica moderna se revela decisiva para pensar a IA. Como culminação da “Armação” (Ge-stell), os sistemas algorítmicos tendem a converter o sensível em dado, a diferença em variação estatística, o aparecer em previsibilidade. Sob esse horizonte, a obra deixa de ser o lugar em que a verdade se põe em ação para tornar-se estímulo de vivências, elemento de um circuito cultural no qual tudo está previamente disponível e nada verdadeiramente acontece. O perigo, assim, não é que a técnica participe da arte, pois sempre participou, mas que a técnica já não saiba resguardar aquilo que não se deixa fabricar. É justamente essa neutralização que Zylinska (2024) identifica ao alertar que, sem uma consciência crítica de suas condições técnicas e políticas, a arte generativa corre o risco de reduzir-se a um “espetáculo de dados” funcional ao capitalismo de plataforma.

Quando a criação se submete inteiramente às lógicas da extração, da previsibilidade e do engajamento contínuo, ela deixa de produzir deslocamento sensível e passa a reforçar formas de passividade cognitiva e afetiva, aquilo que Zylinska (2024) denomina neurototalitarismo. Nesse cenário, o fechamento ontológico diagnosticado

por Heidegger (2004) encontra sua tradução contemporânea, não a ausência de imagens ou de inovação formal, mas a saturação de um campo estético no qual o novo já nasce capturado, e a arte, privada de sua força de desvelamento, converte-se em superfície administrada de circulação e consumo. Quando a criação é inteiramente absorvida pela lógica da serventia, quando o dizer poético se reduz à comunicação eficiente, quando o combate entre mundos possíveis é neutralizado em favor da funcionalidade, a arte se aproxima de sua morte não por desaparecimento, mas por saturação. A obra permanece, mas o lugar que ela abria se fecha, ou seja, a estrutura ainda se oferece ao olhar, mas aquilo que nela habitava já se retirou.

Assim, o porvir da sociedade não se esgota na expansão linear das tecnologias de IA, mas na disputa política por sua apropriação organológica, tal como formulada por Stiegler (2016). Trata-se de decidir se essas tecnologias serão reduzidas a dispositivos de monopolização e homogeneização, intensificando o niilismo da automação integral, ou se poderão ser reorientadas como suportes para a tecnodiversidade e a democratização da criatividade. Nesse horizonte, o mundo artístico assume uma responsabilidade terapêutica específica: a de prescrever novos usos para os pharmaka digitais, operando como contrafluxo da lógica algorítmica dominante. Enquanto prática de cuidado, a arte visa converter o tempo liberado pela automação em valor neguentrópico, enfrentando a entropia massiva que ameaça a sociodiversidade contemporânea. Sua potência crítica reside, assim, na capacidade de desautomatização. Ao introduzir descontinuidades no regime técnico dominante, a prática estética reorienta a IA como instrumento de intermitência noética.

Ao produzir bifurcações no fluxo incessante dos dados, a arte restaura a capacidade de interpretação e reabre o campo do improvável, condição essencial para que o devir tecnológico possa novamente se constituir como um futuro humano. Apropriada desse modo, a técnica deixa de operar como vetor de homogeneização para tornar-se um motor de diferenciação e de invenção do devir – não o futuro calculável, capturado pela ditadura do passado diagnosticada por Pasquinelli e Joler (2020) – mas o improvável que resiste à saturação do sentido e à exaustão do possível. Reimaginar a criatividade na era algorítmica implica, assim, reabrir o tempo, introduzindo bifurcações tecnológicas, saberes localizados e estéticas do ruído capazes de interromper a lógica da eficiência, da previsão e da repetição estatística. Entre a monopolização algorítmica

e a experimentação plural, a disputa pela criatividade revela-se, em última instância, uma disputa ontológica e política pela produção de mundos possíveis.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAWA-CAVIA, Anil. Art and Language After AI. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1–22, 2 jul. 2025.

BEIGUELMAN, Giselle. Máquinas companheiras. **Morel**, v. 1, p. 75–85, 2023.

BENJAMIN, Walter**. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: L&PM Editores, 2018.

COECKELBERGH, Mark. The Work of Art in the Age of AI Image Generation: Aesthetics and Human-Technology Relations as Process and Performance. **Journal of Human-Technology Relations**, v. 1, 12 jun. 2023. DOI: 10.59490/jhtr.2023.1.7025.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sur les sociétés de contrôle. In: DELEUZE, Gilles (org.). **Pourparlers 1972-1990**. Paris: Les Editions de Minuit, 1990. p. 240–247.

FILINICH, Renzo; DOHERTY, Christo. Creativity, co-evolution and co-production: The machine as art and as artist. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1—30-1—30, 2 jul. 2025.

GUNKEL, David. **AI for Communication**. Boca Raton: CRC Press, 2024. 129 p.

HAYLES, Katherine. Technosymbiosis: Figuring (out) our relations to AI. In: BROWNE, J.; CAVE, S.; DRAGE, C.; MCINERNEY, K. (org.). **Feminist AI**: Critical perspectives on algorithms, data, and intelligent machines. Oxford: Oxford University Press, 2024.

HEIDEGGER, Martin**. A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 2004.

HEIDEGGER, Martin. **Pensées directrices**. Sur la genèse de la métaphysique, de la science et de la technique moderne. Paris: Seuil, 2019.

HUI, Yuk**. Art and Cosmotechnics**. Minneapolis, MN: Eflux Architecture, 29 jun. 2021.

LATOUR, Bruno. **Investigação sobre os modos de existência: Uma antropologia dos modernos**. São Paulo: Vozes, 2019.

MALABOU, Catherine. **Morphing Intelligence: From IQ Measurement to Artificial Brains.** New York: Columbia University Press, 2021.

MANOVICH, Lev. Separar e Remontar: IA generativa através das lentes das histórias da arte e da mídia. **MATRIZes**, v. 18, n. 2, p. 7–18, n. 2, 30 ago. 2024.

MARENKO, Betti. Nonknowledge in Computation. Reflecting on Irrevocable Uncertainty. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1–17, 2 jul. 2025.

MCGEOUGH, Ella Dawn; FLANAGAN, Brendan. Creation Without Creativity: Decentering Machine Aesthetics. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1–24, 2 jul. 2025.

PASQUINELLI, Matteo; JOLER, Vladan. The Nooscope Manifested: Artificial Intelligence as Instrument of Knowledge Extractivism. **AI & Society**, v. 35, n. 4, p. 855–868, 2020.

RICAURTE, Paola. Epistemologias de dados, colonialidade do poder e resistência. **Dispositiva**, v. 12, n. 22, p. 6–26, n. 22, 18 dez. 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Pensar a Inteligência Artificial: Cultura de Plataforma e Desafios à Criatividade**. Belo Horizonte, MG: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2023.

SAUTCHUK, Carlos. Técnica e/em/como transformação. In: SAUTCHUK, Carlos E. (org.). **Técnica e transformação**: perspectivas antropológicas. Brasília: ABA Publicações, 2017.

SIMONDON, Gilbert. **Imagination et invention**. Paris: PUF, 2014a.

SIMONDON, Gilbert. **Sur la technique (1953-1983).** Paris: PUF, 2014b.

SOMAINE, Antonio. On the altered states of machine vision: Trevor Paglen, Hito Steyerl, Grégory Chatonsky. **AN-ICON**. Studies in Environmental Images, 2022, vol. 1, no I.

STIEGLER, Bernard. **La Société automatique**: 1. L'avenir du travail. Paris: Fayard, 2015.

VERNANT, Jean-Pierre. O trabalho e o pensamento técnico. **Mito e pensamento entre os gregos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

ZYLINSKA, Joanna. **AI Art**: Machine Visions and Warped Dreams. Illustrated edição. London: Open Humanities Press CIC, 2020.

ZYLINSKA, Joanna. **Nonhuman Photography**. Cambridge, Massachusetts London, England: MIT Press, 2024.

Recebido em 12/01/2026
Aceito em 31/03/2026

ARTE SOB PROMPT: MÍMESIS, IA E O PROBLEMA ESTÉTICO

Juliano Bentes Nascimento [1]

Resumo: Este artigo examina a geração de materiais artísticos por inteligência artificial a partir de um problema estético central: a reconfiguração da mímesis sob condições de escala, automação e circulação algorítmica. Em vez de tratar a IA como sujeito criador ou como ameaça, o texto a enquadra como techné, isto é, como um conjunto de procedimentos e dispositivos que redistribui trabalho, decisão, autoria e responsabilidade, intensificando deslocamentos já em curso na poiésis em práticas baseadas em comando, iteração e curadoria de variações. O argumento é desenvolvido por meio de ensaio teórico-bibliográfico em diálogo com a matriz platônica de suspeita da aparência e com a reabilitação aristotélica da mímesis como aprendizagem e prazer, conectadas a debates modernos e contemporâneos sobre reprodução técnica, pós-fotografia, pós-meio, apropriação e cultura do software. Ao situar a produção por prompt no mundo da arte e nas infraestruturas sociotécnicas que a sustentam, o artigo discute implicações éticas, como transparência de processo, vieses, dados, trabalho invisível e custos materiais, além de efeitos de classe, incluindo a valorização crescente do "humano" e do artesanal como luxo segregado. Conclui-se que a questão decisiva não está em atribuir ou negar criatividade à IA, mas em compreender quais regimes de valor, legitimação e responsabilidade se tornam dominantes quando a mímesis é produzida em escala.

Palavras-Chave: inteligência artificial; mímesis; techné; poiésis; teoria da arte contemporânea.

[1] Doutor em Artes - Universidade Federal do Pará. E-mail: julianobentes92@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0009-0008-1550-1349. Currículo Lattes: https://lattes.cnpq.br/1137165200754884

ART UNDER PROMPT: MIMESIS, AI, AND THE AESTHETIC PROBLEM

Abstract: This article examines the generation of artistic materials by artificial intelligence through a central aesthetic problem: the reconfiguration of mimesis under conditions of scale, automation, and algorithmic circulation. Rather than treating AI as a creative subject or as a threat, the text frames it as technē, that is, as a set of procedures and devices that redistributes labor, decision-making, authorship, and responsibility, intensifying shifts already underway in poiēsis through practices grounded in command, iteration, and the curation of variations. The argument unfolds as a theoretical-bibliographic essay in dialogue with the Platonic matrix of suspicion toward appearance and with the Aristotelian rehabilitation of mimesis as learning and pleasure, connected to modern and contemporary debates on technical reproduction, post-photography, the post-medium condition, appropriation, and software culture. By situating prompt-based production within the artworld and within the sociotechnical infrastructures that sustain it, the article discusses ethical implications, such as process transparency, bias, data, invisible labor, and material costs, as well as class effects, including the growing valorization of the "human" and the handmade as a segregated luxury. It concludes that the decisive question lies not in attributing or denying creativity to AI, but in understanding which regimes of value, legitimation, and responsibility become dominant when mimesis is produced at scale.

Keywords: artificial intelligence; mimesis; techne; poiesis; contemporary art theory.

Introdução e vocabulário do problema

Há um atalho intelectual que costuma reaparecer sempre que uma tecnologia se torna onipresente: humanizar a ferramenta, atribuir intenção e, em seguida, moralizá-la como se fosse sujeito. A polêmica em torno da geração de materiais artísticos por inteligência artificial frequentemente reproduz esse movimento. Ocorre algo semelhante quando se "culpa" o Photoshop pela pressão estética sobre o corpo feminino: a ferramenta pode intensificar o alcance e a velocidade de certos padrões, sim, mas não inventa sozinha nem o desejo social que exige tais padrões, nem as hierarquias que os tornam rentáveis, nem os regimes de visibilidade que os premiam. A implicação estética relevante, portanto, não é decidir se a IA é "boa" ou "má", mas compreender o que muda no trabalho artístico quando certos procedimentos passam a operar por comando, repetição e seleção de variações, em escala e com circulação algorítmica.

É aqui que quero me ater: tratar a IA como techné, isto é, como um conjunto de meios e procedimentos de trabalho, e não como instância autônoma de criação. O que se reescala, em primeiro plano, é a mímesis, entendida neste texto como o eixo das operações de semelhança, referência, estilo e reconhecimento que organizam a experiência da imagem e seu efeito social. Quando a produção por prompt se torna rotina, a mímesis não desaparece nem é superada, mas se reconfigura sob outra condição técnica: ela passa a ser produzida por séries, variações, filtros, refinamentos, recombinações e escolhas, com velocidade incomparável à de ateliês tradicionais. Isso desloca a poiésis, aqui tomada como o nome da passagem do possível ao realizado em práticas concretas de fabricação e decisão estética. O ponto crítico é que a poiésis não se extingue, mas muda de lugar: ela tende a se concentrar menos no gesto singular da criação e mais no desenho do procedimento, no ajuste do comando, na curadoria do que aparece como opção e no corte do que será apresentado como obra, processo ou material artístico.

A analogia com a fotografia é primordial, pois, assim como as IAs, o dispositivo não age sem cadeia de ações humanas e sem infraestrutura. Vilém Flusser, ao descrever a especificidade social da fotografia como imagem técnica, enfatiza que ela não "caminha" por conta própria, mas entra em circuitos de multiplicação, armazenamento

e distribuição e, por isso mesmo, reconfigura o sentido do que mostra. Basta notar como ele define a fotografia em seu estado mais elementar, esperando ser posta em circulação: “As fotografias são superfícies imóveis e mudas que esperam, pacientemente, serem distribuídas pelo processo de multiplicação ao infinito. São folhas.” (Flusser, 1985, p. 67). O paralelo com a IA não é que ambos sejam “iguais”, mas que ambos tornam visível um princípio do trabalho com maquinário: a ferramenta não substitui a decisão, ela reposiciona onde a decisão acontece e, com isso, altera a estética do fazer. A operação decisiva não é atribuir autoria metafísica ao instrumento, mas rastrear como ele redesenha o campo de escolhas, as condições de produção e o modo como as imagens circulam e ganham valor.

Essa reconfiguração pode ser descrita, com precisão, como uma estética do comando. Lev Manovich formulou esse deslocamento ao mostrar como o computador introduz uma lógica cultural em que a sequência deixa de ser o destino obrigatório da forma, e coleções estruturadas se tornam modelos de organização e criação. Quando ele afirma que “Na era do computador, o correlato de narrativa é o banco de dados: uma coleção de itens que não se ordena em uma sequência.” (Manovich, 2015, p. 8), ele ajuda a nomear um aspecto decisivo: a produção tende a aparecer como navegação por conjuntos, exploração de alternativas e montagem de escolhas, mais do que como desenvolvimento linear de uma única forma. A mímesis, nesse regime, pode ser fabricada como um catálogo de estilos, uma varredura de referências, uma modulação de parâmetros ou uma variação controlada. O problema estético não é a existência dessas operações, mas como elas se legitimam, quem pode operá-las e quais critérios passam a conduzir o que conta como decisão artística.

Convém apontar um vocabulário mínimo que será usado de modo operativo nesta escrita, e não como essência. Neste artigo, techné nomeia o domínio dos meios, das técnicas e dos procedimentos que tornam algo executável; poiésis nomeia o trabalho de efetuação, a fabricação situada e a responsabilidade pelas escolhas; mímesis nomeia o eixo da semelhança e do reconhecimento, incluindo seus usos críticos e seus efeitos normativos; artifício e artificial serão tomados não como sinônimos de “falso”, mas como marcas do feito, do produzido, do mediado por técnica. Em vez de discutir a IA como sujeito criador, aqui ela será enquadrada como dispositivo de procedimento, comando e seleção. Em termos flusserianos, isso significa tratar também a imagem

gerada por IA como objeto inscrito em programas e orientado a programar recepções, em vez de tomá-la como emanação espontânea de uma interioridade: “São projeções que partem de programas e visam a programar os seus receptores.” (Flusser, 2008, p. 53).

O horizonte clássico de Platão e Aristóteles aparecerá ao fundo como matriz de problemas sobre aparência, aprendizagem, prazer e legitimação da imagem, mas, por agora, interessa ater-se a uma pergunta mais contemporânea: o que acontece com a arte quando a produção imagética se organiza como um ambiente técnico de alto poder combinatório e baixo atrito operacional? Marshall McLuhan fornece aqui uma perspectiva que não moraliza a técnica, mas a trata como forma que reorganiza a percepção e a circulação. Se a IA é um meio, sua questão estética não se reduz ao conteúdo que ela “imita”: ela envolve o ambiente que instaura para a produção e para o olhar, inclusive o modo como redistribui trabalho visível e invisível e como desloca o valor do “humano” para novas zonas de distinção. É por essa via que se sustentará que a questão decisiva não está em atribuir ou negar criatividade à IA, mas em compreender quais regimes de valor, legitimação e responsabilidade se tornam dominantes quando a mímesis pode ser produzida em escala por uma techné de comando, e quando a poiésis passa a ser disputada como curadoria, procedimento e assinatura de processo.

Platão e Aristóteles: mímesis, techné, poiésis como gramáticas do debate

Quando se evoca Platão como matriz de suspeita, é frequente escorregar para um clichê, como se ele estivesse simplesmente “contra a técnica”, mas isso empobrece o debate: o alvo decisivo, especialmente no Livro X da República, é a mímesis quando a aparência passa a governar a crença e, por esse caminho, a formação ético-política sem compromisso com verdade, conhecimento e cuidado com a alma. A crítica platônica atua menos como um veto genérico ao fazer e mais como uma teoria do risco pedagógico e ontológico de uma produção mimética que se instala como autoridade pública, ensinando por sedução e hábito aquilo que não sabe justificar muito bem. Esse ponto desloca a questão da arte para um regime de efeitos: o que a mímesis faz com quem a recebe e, sobretudo, o que ela faz quando ocupa o lugar de “fonte confiável” de

formação. Nesse contexto, o problema não é apenas “copiar” algo, mas produzir imagens e encenações que se estabilizam como verdade social, modulando disposições, desejos e julgamentos, mesmo quando a base epistêmica é frágil ou inexistente.

Assim, techné e poiésis não aparecem como “magia criativa”, mas como modos de produção que podem ou não ser governados por uma responsabilidade cognitiva. A poiésis, entendida como produção, não é absolvida por ser produção: é interrogada por suas condições de verdade e por seus efeitos sobre a alma e a cidade. O que costuma ser lido como “hostilidade à arte” se torna mais preciso quando visto como hostilidade a um tipo específico de mímesis que se oferece como saber prático, ético e político sem ter a bagagem necessária para discernir. Essa é uma gramática importante para o debate contemporâneo porque nos obriga a perguntar, antes de qualquer obsessão por autoria, como se fabricam aparências que reivindicam autoridade: por quais procedimentos, em quais circuitos de recepção e com quais efeitos de formação.

Como conjectura Platão acerca da mímesis: “se me afiguram ser a destruição da inteligência dos ouvintes, de todos quantos não tiverem como antídoto o conhecimento da sua verdadeira natureza” (Platão, 2023, p. 595). O que esse trecho enuncia é um dos eixos do platonismo estético-político: a mímesis não é condenada por ser representação em abstrato, mas por operar como força de persuasão e hábito onde falta conhecimento do que ela é e do que ela faz. A expressão “antídoto” é particularmente reveladora, porque desloca o debate para a ideia de uma farmacologia da aparência: se há antídoto, é porque há intoxicação possível, e se há intoxicação, não é porque “o fazer” existe, mas porque certas formas de fazer e de receber instauram um regime em que a imagem, o simulacro e a performance passam a organizar crenças. Para o problema contemporâneo, o ganho conceitual não está em repetir a expulsão dos poetas como dogma, mas em reconhecer que Platão oferece uma teoria do risco de legitimação: quando a mímesis é socialmente investida como fonte de verdade, ela pode produzir efeitos formativos profundos sem lastro epistêmico, e isso se torna um problema de governo da sensibilidade e da conduta.

Aristóteles realiza uma inflexão, mas não no sentido de absolver a aparência. O que muda é a maneira de compreender a mímesis e, por consequência, o lugar da techné e da poiésis no campo do conhecimento. Em vez de reduzir a mímesis a uma emulação superficial que contorna a parte racional, Aristóteles a abre como princípio

antropológico e cognitivo, articulado ao prazer e à aprendizagem, e ela deixa de ser mero índice de afastamento da verdade para tornar-se um modo de conhecer, não por coincidência com o real empírico, mas por construção de relações inteligíveis no plano da ação, da forma e da composição. Nesse sentido, o problema passa a ser: quais regras e quais princípios organizam a produção e a recepção, e como esses princípios se tornam analisáveis. Então a arte, agora, não é apenas o lugar onde se perde o verdadeiro, mas um lugar onde se aprende a ver e a compreender por meio de determinadas configurações.

Essa reabilitação da mímesis exige também redefinir techné. Com Aristóteles, techné não é só um artifício, nem um sinônimo de trapaça: é uma racionalidade do fazer, uma disposição que envolve regras, procedimentos e encadeamentos que podem ser ensinados, discutidos e avaliados. Por isso, a techné deixa de ser apenas o polo suspeito em oposição à verdade e passa a ser um tipo específico de saber. Apoiando-se nessa gramática, é possível dizer que a poiésis não é mera espontaneidade: é produção organizada, e a organização é parte do que torna a obra discutível e inteligível. É nesse ponto que a estética aristotélica ajuda a desarmar tanto o tecnopânico quanto a tecnoutopia, porque recoloca a questão no plano das disposições, dos meios e das causas.

Dois enunciados aristotélicos permitem alinhar esse deslocamento. Primeiro, ao definir techné como uma disposição racional do fazer, ele retira o fazer do campo do acaso e o coloca no campo de uma racionalidade prática, isto é, de um saber que se dá em procedimentos: “uma disposição da capacidade de fazer, envolvendo um raciocínio verdadeiro” (Aristóteles, 2014, p. 10). Segundo, ao caracterizar a mímesis como algo congênito e ligado à aprendizagem, ele indica que a imitação não é apenas um desvio, mas uma potência cognitiva que estrutura a experiência humana: “o imitar é congênito no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois, de todos, é ele o mais imitador, e, por imitação, apreende as primeiras noções)” (Aristóteles, 2000, p. 106-107). A consequência, para uma teoria da arte contemporânea, é clara: não se trata de perguntar se há ou não técnica, mas de perguntar como a técnica distribui operações e, ao distribuí-las, distribui também responsabilidade, decisão e autoria.

Essa diferença entre Platão e Aristóteles é especialmente útil para pensar a IA como problema estético sob condição de escala e automação. A inteligência artificial

recoloca, de um lado, a questão platônica da aparência e da formação, porque intensifica a circulação de simulacros e variações que se oferecem como evidência, estilo, documento ou testemunho; mas, de outro lado, recoloca a questão aristotélica da tecnicidade do fazer, porque desloca o centro de gravidade da produção para cadeias de procedimentos, parâmetros e seleções. Nesse contexto, o debate empobrece quando se limita a "a máquina cria" ou "a máquina não cria". O que realmente está em jogo, e é precisamente aqui que Platão e Aristóteles ainda funcionam como gramática, é a redistribuição dos atos de produzir: quem define o fim, quem escolhe os meios, quem responde pelo resultado e quem é formado por ele. A mímesis por IA pode ser lida, no viés platônico, como um risco de legitimação acelerada da aparência, enquanto, no viés aristotélico, como uma reconfiguração da techné em que aprender, compor e julgar passam por procedimentos parcialmente externalizados e repetíveis.

Assim, a ponte para o problema contemporâneo não depende de imaginar uma oposição simplificadora entre máquina e artista, mas de reconhecer a migração do estético para o processual. A produção por prompt não elimina a poiésis: ela a reconfigura. A obra emerge como um composto de comando, repetição, seleção e montagem, e é exatamente aí que a pergunta ética e estética se acopla à pergunta ontológica. Platão ajuda a perceber que uma cultura de aparências em escala pode governar crenças e disposições sem antídoto, e Aristóteles ajuda a perceber que a techné não é "o inimigo", mas o campo onde se decide como o fazer se organiza, se ensina e se responsabiliza. Ao olhar a IA como techné, a questão não é se há produção, mas como essa produção se torna legítima e sob quais critérios a mímesis, agora automatizável, será valorizada, criticada ou recusada no campo da arte.

Da reprodução técnica ao pós-meio e ao software

O problema estético do prompt não nasce do nada: ele se inscreve numa linhagem em que a técnica já havia deslocado, repetidas vezes, a ideia de obra como objeto estável, portador de originalidade e autoridade garantidas por sua presença singular. Quando Walter Benjamin descreve a aura como "um estranho tecido de espaço e tempo: a aparição única de uma distância, por mais próxima que ela possa estar."

(Benjamin, 2015, p. 24), ele oferece um ponto de partida rigoroso para compreender como fotografia e cinema não só multiplicam imagens, mas reorganizam os regimes de percepção e de valor. O que se torna decisivo, aqui, não é apenas a possibilidade de copiar, mas a transformação do modo como a imagem circula, é recebida e passa a exigir mediações suplementares para produzir sentido e legitimidade.

É nesse mesmo movimento que a linguagem passa a colar na imagem como condição de inteligibilidade pública. A observação de Walter Benjamin sobre a função pragmática dos textos em torno das imagens antecipa uma intuição central para a estética do comando: “Não se trata de se acomodar na imagem, mas de desprendê-la à força.” (Benjamin, 2015, p. 27). Se, na cultura das revistas ilustradas, a legenda já funciona como dispositivo de extração e direcionamento do sentido, no ecossistema contemporâneo de softwares e interfaces o prompt tende a operar como uma legenda operacional, não apenas explicativa. Ele não vem depois da imagem como comentário: entra antes e durante, como instrução, parâmetro e roteiro de variação, tornando o processo de repetição parte constitutiva do resultado.

A virada contemporânea intensifica esse quadro porque desloca o centro de gravidade da obra: o que se estabiliza como trabalho passa a ser menos um artefato e mais um sistema de procedimentos, um conjunto de escolhas, filtros e critérios que se atualiza em diversas versões. E aqui é justamente o terreno em que a condição pós-meio deixa de ser uma tese abstrata e vira diagnóstico produtivo. Rosalind Krauss não descreve o desaparecimento dos meios, mas a crise de seu uso como fundamento ontológico da obra, o que obriga a repensar como as convenções técnicas e institucionais se tornam parte do problema estético.

> Em um primeiro momento, pensei que poderia simplesmente riscar a palavra meio e suas cognatas: mídia e intermediário. Eu iria, então, enterrá-la tal como um cadáver putrefato que o tempo tornaria um corpo discursivamente carregado. Porém, uma reflexão mais profunda acerca da pluralidade interna de qualquer meio, da impossibilidade de qualquer meio ser reduzido a nada mais do que o suporte físico de um trabalho, manteve a palavra meio no lugar, apesar de todos os equívocos e abusos que cercaram e comprometeram seu emprego. [tradução do autor] (Krauss, 1999, p. 25)

A força de Krauss aqui está em recusar dois atalhos igualmente fracos: a obsessão da pureza do meio e a fantasia de que o meio teria sido superado. Essa arte do prompt aparece, então, como um caso-limite dessa condição: em vez de se apoiar na especificidade de um suporte, ela explicita a dependência de uma ecologia técnica e discursiva, em que interface, modelo, parâmetros e circulação compõem a forma efetiva do trabalho. O prompt vira problema estético porque torna visível que a obra já não é apenas aquilo que se mostra, mas também aquilo que organiza a produção de variações e a seleção do que pode contar como imagem válida, interessante ou publicável.

Nesse ponto, a noção de pós-fotografia ajuda a precisar historicamente o argumento. A produção por prompt não inaugura sozinha a crise da imagem como evidência estável do real, mas radicaliza um deslocamento anterior, em que a fotografia deixa de ser pensada prioritariamente como traço de um referente e passa a integrar uma ecologia informacional marcada por manipulação, circulação, armazenamento e síntese. Como mostra Joan Fontcuberta, a passagem da fotografia argêntica à digital não elimina automaticamente valores como registro, memória, arquivo e identidade, mas reinscreve esses valores em outro regime técnico e cultural, no qual a imagem deixa de valer por uma suposta transparência e passa a ser compreendida de modo mais explícito como construção, mediação e produção de realidade (Fontcuberta, 2013). Nesse sentido, as imagens generativas não anulam a mímesis: elas a reposicionam num ambiente em que a plausibilidade visual já não garante testemunho, e em que ver, arquivar e crer se tornam operações cada vez mais dependentes de códigos, bancos de dados, interfaces e cálculos.

Esse deslocamento também se torna mais nítido quando observado em práticas artísticas que operam criticamente sobre arquivo, superfície, cidade e mediação técnica. Em *Cinema Lascado*, Giselle Beiguelman faz da ruína urbana, da obsolescência e do glitch uma forma de expor a historicidade da imagem digital e a materialidade de seus suportes. Em outra chave, os experimentos de *demonumenta*, como *IApiranga*, tensionam os modos pelos quais acervos, datasets e sistemas de leitura automatizada reorganizam a memória pública. Já nas obras de Roberta Carvalho, como *Symbiosis*, *Cinema Líquido* e *Transbordas*, a projeção atua menos como aparato de exibição do que como dispositivo de reinscrição da paisagem, transformando rio, vegetação e arquitetura em superfícies críticas de aparecimento. Em ambos os casos, a tecnologia

não comparece como fetiche de inovação, mas como meio de interrogar os regimes de visibilidade, circulação e construção de realidade que caracterizam a imagem contemporânea, em sintonia com a condição pós-fotográfica descrita por Joan Fontcuberta e com a lógica cultural do banco de dados formulada por Lev Manovich (Beiguelman, 2016; Carvalho, 2023; Fontcuberta, 2013; Manovich, 2015).

Essa transição fica ainda mais clara quando se pensa a arte digital a partir da lógica do software como forma cultural. Lev Manovich fala sobre isso de modo direto ao dizer que “criar um trabalho nas novas mídias pode ser entendido como a construção de uma interface para um banco de dados” (Manovich, 2015, p. 14). A consequência estética é incisiva: a obra se aproxima de um desenho de acesso e de navegação, em que a autoria se manifesta como arquitetura de possibilidades. Nesse contexto, o prompt é um componente de interface, um modo de dirigir um sistema e orientar a geração de saídas possíveis; logo, o trabalho autoral tende a migrar do gesto de fabricar um único objeto para o gesto de dirigir um processo, equilibrar critérios e decidir o que entra, o que sai e o que permanece como versão.

A emergência do prompt não elimina autoria, nem a salva automaticamente: ela apenas desloca o lugar do trabalho autoral e aumenta a responsabilidade por escolhas que antes podiam permanecer invisíveis. Vilém Flusser ajuda a nomear esse deslocamento ao afirmar que o complexo aparelho-operador “parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado” (Flusser, 1985, p. 15), ou seja, mesmo quando a imagem depende de um aparato, não se trata de um acidente externo ao sentido, mas de um canal que condiciona o que pode ser dito e visto. No caso das IAs generativas, o prompt se torna uma forma explícita de operar esse canal, pois condensa decisão estética, expectativa de legibilidade e antecipação de circulação, e ainda obriga a reconhecer que direção e curadoria de variações não são tarefas menores, mas o próprio núcleo do fazer.

Por isso, essa arte sob prompt pode ser definida como uma estética do comando, da repetição e da curadoria. O trabalho se dá no desenho de instruções e restrições, na produção deliberada de versões e na montagem seletiva que assume publicamente seus critérios. A herança conceitual de Benjamin e Krauss, quando posta em paralelo com Manovich, Flusser e Fontcuberta, permite sustentar que a questão não é escolher entre obra original e cópia, nem entre meio e pós-meio, mas compreender

que a ontologia social da imagem digital se decide cada vez mais na interface e no prompt. Se esse prompt incomoda, é porque ele revela, de forma concentrada, que a técnica não é um simples instrumento neutro, e que a estética, hoje, envolve assumir a autoria como direção de processos e como responsabilidade por efeitos.

Mundo da arte, agência, ética e classe

Quando a produção por prompt entra em circulação como arte, a pergunta "isso é arte?" não se resolve por uma propriedade intrínseca do artefato, mas por uma gramática de enquadramento que envolve teoria, instituição e reconhecimento. A formulação de Arthur Danto condensa bem essa virada: "Ver algo como arte requer algo que o olho não pode descrever, uma atmosfera de teoria artística, um conhecimento da história da arte: um mundo da arte." (Danto, 2006, p. 21). Quando se aproxima essa proposição do problema estético que estamos analisando, pode-se dizer: a mímesis produzida em escala por sistemas generativos não é automaticamente "desqualificada" pela via da ferramenta, nem automaticamente "consagrada" pela via do deslumbramento técnico; ela disputa legibilidade e valor no interior de um mundo da arte que opera por convenções, mediações e decisões, isto é, por formas concretas de legitimação.

Esse deslocamento exige, em seguida, abandonar a imagem do artista isolado, sobretudo quando a obra é uma sequência de procedimentos. Howard Saul Becker oferece uma perspectiva para pensar a autoria como trabalho cooperativo, e não como mito individual: "Toda obra artística, assim como toda atividade humana, envolve a atividade conjunta de várias pessoas, muitas vezes de um grande número delas." (Becker, 2010, p. 1). Sob o prompt, essa atividade conjunta se torna mais visível porque a produção inclui, além de artistas e curadores, infraestruturas de software, plataformas, datasets, regimes de moderação e padrões estéticos embutidos em interfaces. A autoria não desaparece, mas muda de lugar: pesa menos como origem inspirada e mais como direção de processo, recorte de variações, montagem e, sobretudo, responsabilidade pelo que é posto a circular como obra.

Daí a importância de tratar a IA não como um sujeito-máquina autoral, mas como parte de uma agência distribuída. Bruno Latour insiste que o social não é um domínio dado, e sim o efeito de associações que precisam ser rastreadas, o que impede a comodidade de atribuir causalidade a um único polo, seja o "humano genial", seja a "máquina criativa" (Latour, 2012, p. 5-6). Em termos políticos e éticos, isso atravessa a crítica de Andrew Feenberg à neutralidade tecnológica: "A tecnologia moderna, tal como a conhecemos, não é mais neutra do que as catedrais medievais." [tradução do autor] (Feenberg, 2002, p. 6). Se a tecnologia não é neutra, então a estética do prompt, entendida como techné de procedimentos e decisões, também não é, pois ela estabiliza escolhas e critérios, desloca custos, redistribui visibilidade e invisibilidade, e produz efeitos materiais e simbólicos que precisam ser atribuíveis a alguém, mesmo quando se tenta escondê-los sob a retórica do automatismo. Nessa direção, Joanna Zylinska propõe situar a arte com IA em uma história mais longa de produções atravessadas por agentes não humanos, o que permite deslocar o debate da falsa rivalidade entre artista e máquina para questões mais exigentes sobre valor, trabalho, propriedade, percepção e responsabilidade (Zylinska, 2019; Zylinska, 2020).

A questão da apropriação se torna, então, incontornável. A inteligência artificial generativa não inventa a recombinação de imagens alheias, nem inaugura o reuso crítico de formas já existentes; a arte moderna e contemporânea já operava amplamente por citação, desvio, recontextualização e montagem. Nesse sentido, a crítica da apropriação formulada por Douglas Crimp em torno de *Pictures* e retomada em *On the Museum's Ruins* permite compreender que o problema não está apenas no empréstimo de imagens, mas no modo como a própria imagem se converte em tema, matéria e operação crítica, deslocando a discussão da originalidade para os regimes de reprodução, circulação e enquadramento. Ao distinguir uma apropriação modernista de estilo de uma apropriação pós-moderna da matéria e da imagem, Crimp ajuda a perceber que, na IA, não se trata apenas de influência formal, mas de recombinação sistêmica de material visual em larga escala. Ao mesmo tempo, como observa Tadeu Chiarelli, o citacionismo contemporâneo "não se adaptaria ao cunho evolucionista que caracterizou o período moderno, baseado na busca do novo e do original" (Chiarelli, 1987, p. 5). É justamente aí que a geração por IA intensifica a questão apropriativa: em muitas práticas anteriores, o gesto era legível como operação localizada e criticamente

assumida; nos sistemas generativos, a recombinação tende a se tornar automatizada, massiva e parcialmente ilegível, apoiada em grandes massas de dados e em cadeias técnicas que diluem a percepção imediata de origem. Por isso, a questão estética da apropriação não desaparece sob o vocabulário da inovação: ela se intensifica. O problema já não é apenas saber se uma imagem foi reaproveitada, mas como regimes massivos de treinamento, extração e síntese reconfiguram a distinção entre referência, citação, cópia, variação e exploração.

É nesse ponto que a ética deixa de ser um apêndice mais distante e passa a ser o próprio problema estético, porque, se a obra é, em parte, um regime de classificação, recomendação e síntese, então vieses, representações e silêncios não são erros externos ao campo da arte, mas componentes do modo como a aparência ganha plausibilidade e circula. Safiya Umoja Noble fala isso de maneira incontornável ao lembrar que as decisões automatizadas carregam intencionalidades e valores: “Formulações matemáticas usadas para orientar decisões automatizadas são feitas por seres humanos. Embora muitas vezes pensemos que termos como ‘big data’ e ‘algoritmos’ sejam benignos, neutros ou objetivos, eles estão longe disso.” (Noble, 2021, p. 2). Para uma arte do prompt, esse alerta implica exigir transparência de processo, atenção às condições de dados e consentimento, crítica às formas de estereotipia e dano cultural, e responsabilidade por resultados que podem reforçar desigualdades no momento mesmo em que prometem democratização estética.

E a materialidade dessa promessa também precisa ser explicitada. Kate Crawford corta o entusiasmo fácil quando define a própria IA por sua dependência de recursos, trabalho e infraestrutura: “A inteligência artificial não é nem artificial nem inteligente. Tampouco é verdadeiramente autônoma, racional ou capaz de discernir significado.” (Crawford, 2025, p. 12). Isso reorienta a análise estética para além da superfície da imagem e obriga a incluir custos energéticos, cadeias de extração e regimes de trabalho que sustentam o milagre da variação infinita, pois, mesmo quando a saída parece instantânea, há trabalho humano incorporado em microdecisões e manutenção de sistemas. Mary L. Gray e Siddharth Suri descrevem esse ocultamento de forma precisa ao observarem que é possível “interagir com uma pessoa que está tomando decisões em tempo real, fazendo chamadas por meio da interface de programação de aplicações (API) da plataforma de trabalho sob demanda.” [tradução do autor] (Gray;

Suri, 2019, p. 6). Essa estética do prompt, portanto, não é apenas uma estética do comando: é também uma estética do encobrimento, porque torna fácil esquecer quem rotula, filtra, corrige, modera e treina, e em quais condições esse trabalho se dá.

> A imagem pobre é uma cópia ruim em movimento, é um arquivo JPEG, uma cópia, um trecho recortado, uma compressão, uma versão. Ela é uma imagem que perdeu suas qualidades, sua resolução, sua qualidade, e assim por diante. Ela é uma imagem que foi reduzida a um valor mínimo. Ela é uma imagem que se move de modo rápido, sem ser carregada por nenhum meio. Ela é uma imagem em circulação, uma imagem que foi acelerada e comprimida. (Steyerl, 2009, p. 1).

A “imagem pobre”, nesse sentido, fornece uma lente particularmente adequada para compreender a circulação massiva de saídas generativas, porque descreve uma ontologia social da imagem em que valor estético e valor de circulação nem sempre coincidem. A produção por prompt multiplica plausibilidades e versões, intensifica a lógica de cópia, compressão e redistribuição, e desloca a avaliação do original para o gerenciamento de versões e para o desenho de interfaces de escolha. Isso não significa que toda imagem gerada seja pobre no sentido econômico ou técnico, mas que a economia cultural do visível passa a operar por saturação, velocidade e repetição, e que o mundo da arte reage a isso por novas estratégias de raridade, assinatura e escassez.

Mas essa pobreza imagética não se esgota na circulação acelerada ou na perda de resolução. No caso das imagens geradas por IA, ela também pode aparecer como instabilidade formal: dedos excedentes, anatomias improváveis, texturas inconsistentes, espacialidades ambíguas, costuras mal resolvidas. Ler tais ocorrências apenas como falha técnica empobrece o problema. Elas podem ser entendidas também como sinais de um regime de produção em que a mímesis não desaparece, mas passa a operar sob outra gramática, menos fundada na correspondência estável com um referente e mais marcada por síntese probabilística, recombinação e aproximação estatística. Nesse ponto, o paradigma indiciário formulado por Carlo Ginzburg ajuda a iluminar o argumento: se, em tradições de atribuição e interpretação, eram justamente os traços mínimos, marginais e pouco imitáveis que permitiam reconhecer autoria, filiação ou modo de fazer, então também aqui pequenos desvios podem funcionar como

indícios. O glitch, a incoerência anatômica ou a sutura imperfeita não precisam ser lidos apenas como fracasso da mímesis, mas também como sintomas visíveis de uma nova condição imagética (Ginzburg, 1989).

Aqui a dimensão de classe surge como parte estrutural desse problema estético. Thorstein Veblen já havia descrito como certas práticas de consumo funcionam como marca de distinção, inclusive quando o gasto não se justifica por utilidade: “O consumo improdutivo de bens é honroso, principalmente como sinal de proeza e como prerrogativa da dignidade humana.” (Veblen, 1988, p. 2). Quando a mímesis é produzida em escala e a variação se torna barata, a honra tende a migrar para o que não se deixa reproduzir tão facilmente, e a assinatura bem marcada do humano pode ser reembalada como privilégio. Pierre Bourdieu explicita o mecanismo social desse deslocamento ao afirmar: “O gosto classifica, e ele classifica quem classifica.” (Bourdieu, 2007, p. 6). Traduzindo para o cenário contemporâneo, isso sugere uma hipótese sociológica: quanto mais a circulação algorítmica normaliza um repertório de imagens plausíveis, mais o humano artesanal, o lento, o situado e até mesmo o portador de pequenos desvios perceptíveis pode ser reposicionado como luxo segregado, não por uma essência superior, mas por sua função distintiva em mercados, instituições e círculos de reconhecimento. Ao mesmo tempo, o próprio acesso a ferramentas, tempo de curadoria, repertório visual legitimado e transparência de processo também se distribui de forma desigual, o que faz da arte por prompt não apenas um problema de estilo, mas de infraestrutura social.

Se essa hipótese se sustenta, então a questão estética decisiva não é “se a IA cria”, mas quais regimes de legitimação, responsabilidade e distinção se aceitam naturalizar quando a mímesis se torna um serviço escalável e quando o mundo da arte reconfigura seus critérios para preservar valor sob saturação.

Conclusão

O problema estético que esta escritura persegue não depende de decidir se a inteligência artificial cria ou deixa de criar, como se a disputa estivesse encerrada no interior da máquina. Depende, antes, de compreender como, ao entrar no ateliê e no

mundo da arte como techné de trabalho, a IA reescala a mímesis e reorganiza a poiésis por meio de procedimentos que operam por comando, repetição e seleção. Nesse contexto, a geração por prompt não é uma negação da autoria, mas uma redistribuição do trabalho autoral em direção, curadoria, montagem e responsabilidade, de modo análogo ao que já ocorreu em outras viradas técnicas, quando a forma de produzir imagens e sua circulação alteraram regimes de valor e legitimação, sem que isso eliminasse, por si só, o problema do julgamento estético e das formas de vida implicadas nele.

A moldura grega clássica permanece útil não como nostalgia da teoria da arte, mas como gramática: a suspeita platônica diante da aparência quando ela governa crença e formação, e a inflexão aristotélica que reabilita a mímesis como aprendizagem e prazer, recolocam a pergunta no ponto adequado. O que muda, no presente, é a condição de escala e automação, isto é, a facilidade inédita de produzir variações plausíveis em volume e de fazê-las circular por infraestruturas sociotécnicas que operam como filtros, mercados e instituições. Por isso, a questão decisiva deixa de ser “a IA é artista?” e passa a ser: como os procedimentos e as decisões são distribuídos, e quem responde por eles, estética e eticamente, quando a mímesis é produzida em escala?

Esse deslocamento exige aceitar criticamente que a produção por prompt é uma forma de cooperação e de delegação. Uma tese instrumental consequente não reduz a IA a uma mera ferramenta no sentido trivial, porque ferramentas já são modos de organizar ação e mundo. Langdon Winner sintetiza essa cautela ao lembrar que “nós todos sabemos que quem tem política são as pessoas, não as coisas.” (Winner, 2019, p. 197). O ponto não é atribuir intenção moral ao artefato, mas recusar tanto a absolvição automática quanto a culpabilização fetichista, pois a responsabilidade estética, aqui, é inseparável de responsabilidade distribuída: decisões sobre dados, parâmetros, interface, prompts, critérios de seleção e contextos de exibição produzem efeitos que não podem ser atribuídos a um único autor soberano, mas tampouco podem ser dissolvidos num anonimato confortável.

Uma consequência importante dessa reorientação é que o debate ético não entra como apêndice do estético: ele está no próprio modo de aparecer e circular da obra. A passagem, já indicada por Walter Benjamin, de um fundamento ritual para um fundamento político torna visível que regimes de valor e legitimação são históricos e

institucionais: “Em vez de se fundar no ritual, baseia-se em uma prática diferente: a política.” (Benjamin, 2015, p. 25). Quando uma obra é atravessada por interfaces e plataformas, transparência de processo, consentimento e proveniência de dados, vieses de representação, trabalho invisível e custo material deixam de ser temas externos e passam a integrar o que a obra faz no mundo, isto é, sua eficácia estética e política. Do mesmo modo, insistir que a IA é imaterial é uma forma de descrever mal o problema: ela se ancora em extração, logística e energia, e isso deve entrar no horizonte crítico, como defende Kate Crawford ao caracterizar a IA como “uma indústria extrativista.” (Crawford, 2025, p. 8).

“É por isso que vou definir o social não como um domínio especial, um âmbito específico ou um tipo particular de coisa, mas apenas como um movimento muito peculiar de reassociação e recomposição.” (Latour, 2012, p. 6). A formulação de Bruno Latour ajuda a consolidar o argumento: a produção por prompt deve ser analisada como arranjo de associações e reassociações e, portanto, como regime de responsabilidade. No mundo da arte, isso implica compreender que a legitimação e a crítica não julgam apenas o resultado visual, mas também o conjunto de operações e mediações que tornam esse resultado possível e significativo. É nesse ponto que a aceitação crítica é mais exigente do que uma recusa moralista: aceitar a IA como techné de trabalho obriga a explicitar escolhas e a responder por elas, e não a celebrar automaticamente qualquer imagem bem-feita nem a condenar de antemão qualquer obra feita com software.

Por fim, a dimensão de classe ganha força porque a escala barateia a variação e satura a circulação do plausível, ao mesmo tempo em que eleva o valor do humano e do artesanal como signo raro, caro e segregado. A distinção não desaparece com a automação, mas se reorganiza por novos marcadores, como sugere Pierre Bourdieu ao apontar que “gostos funcionam como marcadores de ‘classe’.” (Bourdieu, 2007, p. 2). Nesse contexto, a circulação massiva de imagens e a valorização fetichizada do feito à mão podem coexistir como duas faces do mesmo mecanismo de segregação simbólica e econômica, e esse mecanismo atravessa a estética do prompt tanto quanto atravessou outras técnicas anteriores. O risco real, portanto, não é uma substituição abstrata do artista, mas a consolidação de regimes de valor que empurrem parte da produção para uma condição de pobreza simbólica e reservem o humano como luxo.

Com isso, propõem-se três implicações práticas para esse problema estético. Para a prática artística, é decisivo documentar o processo e assumir explicitamente a direção e a curadoria de variações, para que a autoria seja legível como responsabilidade e não como mito. Para a crítica e a curadoria, é decisivo formular critérios de legitimação que incluam transparência de procedimento e avaliação de consequências sociotécnicas, evitando tanto a fobia quanto a indulgência estética. Para a pesquisa em teoria da arte contemporânea, é decisivo mapear custos materiais e efeitos de classe na produção por prompt, entendendo a economia política da imagem como parte interna do problema estético.

Referências

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. Tradução de Edson Bini. 4. ed. São Paulo: Edipro, 2014.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2000.

BECKER, Howard S. **Mundos da arte**. Tradução de Luís San Payo. ed. rev. e aum. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.

BEIGUELMAN, Giselle. **Cinema Lascado** @ Caixa Cultural. desvirtual, 14 jul. 2016. Disponível em: https://www.desvirtual.com/cinema-lascado-caixa-cultural/. Acesso em: 31 mar. 2026.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução de Gabriel Valladão Silva. Organização de Márcio Seligmann-Silva. Porto Alegre: L&PM, 2015.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. Tradução de Daniela Kern e Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: Edusp, 2007.

CARVALHO, Roberta. **Roberta Carvalho**. Prêmio PIPA, 2023. Disponível em: https://www.premiopipa.com/roberta-carvalho/. Acesso em: 31 mar. 2026.

CHIARELLI, Tadeu. Considerações sobre o uso de imagens de segunda geração na arte contemporânea. In: **Imagens de segunda geração**. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da USP, 1987. p. 5-11.

CRAWFORD, Kate. **Atlas da I.A.: poder, política e os custos planetários da inteligência artificial**. Tradução de Humberto do Amaral. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2025.

CRIMP, Douglas. **On the museum's ruins**. Photographs by Louise Lawler. Cambridge, MA: MIT Press, 1993.

DANTO, Arthur C. **O mundo da arte**. Tradução de Rodrigo Duarte. Artefilosofia, Ouro Preto, n. 1, p. 13-25, jul. 2006.

FEENBERG, Andrew. **Transforming technology: a critical theory revisited**. New York: Oxford University Press, 2002.

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

FLUSSER, Vilém; BERNARDO, Gustavo. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FONTCUBERTA, Joan. **A câmera de Pandora: a fotografi@ depois da fotografia**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais**. Tradução de Federico Carotti. São Paulo:

Companhia das Letras, 1989.

GRAY, Mary L.; SURI, Siddharth. **Ghost work: how to stop Silicon Valley from building a new global underclass**. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2019.

KRAUSS, Rosalind. **A voyage on the North Sea: art in the age of the post-medium condition**. New York: Thames & Hudson, 1999.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede**. Salvador: EDUFBA; Bauru: EDUSC, 2012.

MANOVICH, Lev. **O banco de dados**. ECO-Pós, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1969.

NOBLE, Safiya Umoja. **Algoritmos da opressão: como o Google fomenta e lucra com o racismo**. Tradução de Felipe Damorim. Santo André: Rua do Sabão, 2021.

PLATÃO. **A república**. Tradução de Carlos Alberto Nunes. 5. ed. Belém: UFPA, 2023.

STEYERL, Hito. **Em defesa das imagens pobres**. ALIX – Jornal de Estudos de Fotografia e Cinema, Porto, 2009.

VEBLEN, Thorstein. **A teoria da classe ociosa: um estudo econômico das instituições**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

WINNER, Langdon. **Artefatos têm política?** Tradução de Debora Pazetto Ferreira e Luiz Henrique de Lacerda Abrahão. Analytica – Revista de Filosofia, Rio de Janeiro, v. 21, n. 2, p. 195-218, 2019.

ZYLINSKA, Joanna. **A fotografia depois do humano**. Tradução de Gabriela Baptista. Copenhague; Rio de Janeiro: Zazie Edições, 2019.

ZYLINSKA, Joanna. **AI Art: Machine Visions and Warped Dreams**. London: Open Humanities Press, 2020.

Recebido em 23/01/2026
Aceito em 05/05/2026

O QUE SERÁ DO AUTOR?: PISTAS PARA PENSAR A QUESTÃO DA AUTORIA NA ARTE EM TEMPOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Sérgio Rodrigo da Silva Ferreira[1]

Resumo: O presente artigo analisa as possíveis transformações contemporâneas na noção de autoria frente ao avanço das tecnologias de Inteligência Artificial Generativa (IAG). O estudo investiga como a automação da produção simbólica tensiona conceitos clássicos de criação, originalidade e agência, historicamente fundamentados na centralidade do sujeito humano. Por meio de uma revisão bibliográfica e documental que abrange a teoria da arte e o direito autoral, discute-se o deslocamento do "fazer manual" para o campo da decisão técnica e da curadoria de dados. Analisam-se casos contrapondo as visões ontológicas de teóricos das artes aos imperativos pragmáticos do sistema jurídico e institucional. Os resultados indicam que a autoria é reconfigurada como uma função de mediação e vigilância intelectual sobre sistemas complexos. A análise das obras revela que a autoria na era das IAGs se manifesta por uma pluralidade de táticas que reconfiguram a agência humana: da curadoria de resultados e arquitetura de processos à construção de dados artesanais, simbiose relacional e automação invertida. Conclui-se que a agência autoral na era da IAG reside na capacidade de intervir nos sistemas de visibilidade e na responsabilidade ética sobre o processo técnico, estabelecendo a curadoria crítica como o importante pilar da expressão artística na atualidade.

Palavras-chave: Autoria; Inteligência Artificial Generativa; Arte Contemporânea; Direito Autoral; Curadoria Crítica.

[1] Professor Adjunto do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba (DEMID/UFPB). Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PPGS/UFPB) e docente colaborador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB). Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Desenvolve pesquisas nas áreas de Comunicação e Cultura, com ênfase em tecnologias digitais, gênero e nos agenciamentos de subjetividades em plataformas digitais. Link para o E-mail: sergiorodrigosf@gmail.com.
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9899-4378.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/6898076743592293

WHAT WILL BECOME OF THE AUTHOR?: CLUES FOR RETHINKING AUTHORSHIP IN TIMES OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract: This article analyzes contemporary transformations in the notion of authorship in light of the advancement of Generative Artificial Intelligence (GAI) technologies. The study investigates how the automation of symbolic production challenges classical concepts of creation, originality, and agency, historically grounded in the centrality of the human subject. Through a bibliographic and documentary review encompassing art theory and copyright law, the article discusses the displacement of "manual making" toward the domain of technical decision-making and data curation. Case studies are examined by contrasting ontological perspectives from art theory with the pragmatic imperatives of legal and institutional frameworks. The findings indicate that authorship does not become obsolete but is reconfigured as a function of mediation and intellectual oversight over complex systems. The analysis of the works reveals that authorship in the era of Generative AI manifests through a plurality of tactics that reconfigure human agency: from results curation and process architecture to the construction of handcrafted datasets, relational symbiosis, and inverted automation. The article concludes that authorial agency in the era of GAI resides in the capacity to intervene in regimes of visibility and in ethical responsibility over technical processes, establishing critical curation as a central pillar of contemporary artistic expression.

Keywords: Authorship; Generative Artificial Intelligence; Contemporary Art; Copyright Law; Critical Curatorship.

Introdução

Quem é o autor de uma obra de arte quando uma imagem nasce de um comando, um texto emerge de uma probabilidade estatística e a criação pode ser atribuída a um sistema que não sente? No contexto das inteligências artificiais generativas (IAGs), a autoria deixa de se apresentar como evidência para se constituir como um campo de disputa, atravessado por expectativas produtivistas, interesses econômicos e apropriações tecnológicas. A figura moderna do autor (entendida como sujeito criador, fonte de sentido e garantia de originalidade) mostra-se instável diante de práticas artísticas mediadas por bancos de dados, modelos algorítmicos e plataformas opacas. Essas tecnologias intensificam uma crise já presente nas artes contemporâneas, na qual os limites entre criação, repetição e recombinação tornam-se progressivamente difusos. É nesse cenário que a pergunta “o que será do autor?” se impõe como provocação crítica, exigindo que a autoria seja pensada para além do indivíduo soberano e compreendida como função, efeito e negociação entre humanos, máquinas e regimes de visibilidade.

Inserido nesse horizonte de deslocamentos, este artigo aborda a autoria como um problema histórico e discursivo, e não como um dado natural da criação artística. Parte-se da compreensão de que a figura do autor, tal como consolidada pela modernidade, constitui um dispositivo que organiza modos de atribuição de sentido, regimes de propriedade e formas de legitimação das obras. Sob essa perspectiva, a problemática da autoria nas artes contemporâneas antecede a emergência das inteligências artificiais generativas, ainda que estas a tornem mais visível e mais aguda ao evidenciar a dimensão técnica, coletiva e mediada dos processos criativos.

O foco da análise recai sobre a reconfiguração da noção de autoria a partir do entrecruzamento entre a desarticulação do sujeito criador na arte contemporânea e os novos regimes de agência técnica. Em diálogo com contribuições centrais da teoria da arte e do pensamento contemporâneo, o artigo desenvolve uma análise crítica baseada em revisão bibliográfica e análise das condições de possibilidade dos regimes contemporâneos de autoria, articulando debates ontológicos e institucionais em torno da arte e do direito autoral. As inteligências artificiais generativas são examinadas como sistemas sociotécnicos que tensionam as noções de fazer artístico e originalidade,

evidenciando a necessidade de reposicionar o vínculo autoral. Ao contrapor o funcionamento algorítmico, baseado em recombinação probabilística, aos imperativos éticos e normativos que recaem sobre o humano, investiga-se o deslocamento da autoria da execução física para a responsabilidade intelectual pelo projeto simbólico da obra.

A questão que orienta esta reflexão pode ser formulada nos seguintes termos: de que modo as inteligências artificiais generativas tensionam, deslocam ou reconfiguram concepções de autoria historicamente fundadas na originalidade, na intenção criadora e na assinatura individual? Partindo desse problema, o objetivo do artigo é analisar criticamente as transformações contemporâneas da autoria no contexto da produção artística mediada por sistemas de inteligência artificial generativa, articulando contribuições da teoria da arte, dos estudos sobre técnica e tecnologia e dos debates jurídicos em torno dos direitos autorais. Busca-se compreender em que medida a crescente participação de sistemas algorítmicos nos processos criativos desafia modelos tradicionais de atribuição autoral e quais elementos permanecem vinculados à agência humana.

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e analítico, fundamentada em revisão bibliográfica e documental. A investigação articula textos clássicos e contemporâneos sobre autoria, arte e técnica com documentos institucionais e debates jurídicos recentes relacionados à inteligência artificial. Complementarmente, realiza-se uma análise interpretativa de obras de arte produzidas com o emprego de sistemas algorítmicos, buscando identificar diferentes formas de articulação entre intervenção humana, automação e criação simbólica.

Para essa análise, foram selecionados casos que ocupam posição relevante nos debates sobre arte e inteligência artificial e que evidenciam distintas modalidades de agência híbrida entre humanos e máquinas. Integram o corpus obras como *Portrait of Edmond Belamy* (Obvious), *Memories of Passersby I* (Mario Klingemann), *Mosaic Virus* (Anna Ridler), *Boundaries* (Memo Akten e Katie Peyton Hofstadter) e *Lauren* (Lauren Lee McCarthy). A escolha desses trabalhos justifica-se por sua capacidade de exemplificar diferentes estratégias de participação humana nos processos criativos, desde a curadoria de resultados e a construção de conjuntos de dados até formas mais complexas de simbiose relacional e automação invertida.

Ao situar a autoria como um campo de disputa estética, política, técnica e discursiva, propõe-se uma leitura da relação entre artista, técnica e obra que ultrapassa a centralidade da execução manual, reconhecendo a reconfiguração do papel do criador na concepção, supervisão e responsabilização dos processos de produção simbólica. A análise concentra-se nas formas contemporâneas de agência humana em contextos de produção algorítmica, sem pressupor a obsolescência da autoria, buscando compreender a autoria contemporânea como uma função que emerge da negociação entre sistemas técnicos, instituições, regimes de visibilidade e decisões humanas.

O artigo organiza-se em três seções principais. A primeira discute a desestabilização da figura tradicional do autor a partir de contribuições da teoria da arte e do pensamento contemporâneo. A segunda examina o funcionamento das inteligências artificiais generativas e os desafios que elas colocam aos regimes jurídicos de propriedade intelectual e atribuição autoral. A terceira seção desenvolve a análise dos casos selecionados, buscando compreender como artistas contemporâneos mobilizam sistemas algorítmicos em seus processos criativos e quais formas de autoria emergem dessas práticas. Por fim, são sintetizadas as tensões entre os debates ontológicos sobre a arte e os dispositivos normativos que regulam a produção cultural, defendendo-se que a autoria não desaparece diante da inteligência artificial, mas se reconfigura como exercício de curadoria crítica, responsabilidade ética e intervenção sobre sistemas técnicos. Parte-se, portanto, do pressuposto de que a própria noção de autoria não possui um estatuto fixo ou universal, variando conforme os regimes estéticos, conceituais e institucionais mobilizados para pensar a arte.

Arte, automação, delegação, IA

A erosão da soberania do gesto físico como validador da autoria encontra um marco histórico importante na invenção da fotografia, que, ao automatizar a captura da imagem, deslocou a arte do domínio exclusivo do “fazer manual” para o campo da decisão técnica e estética. Esta ruptura foi radicalizada por Marcel Duchamp com a introdução do *readymade*, como em *Fonte* (1917), onde o ato artístico não reside na escultura do objeto, mas na sua escolha e recontextualização nominal.

A partir dessa premissa, a arte contemporânea consolidou modelos de produção que mimetizam a divisão de trabalho industrial ou delegam a criação a sistemas mecânicos. Um precursor fundamental desse movimento é Jean Tinguely com suas *Méta-matics* (1959), máquinas de desenhar que produziam obras abstratas de forma autônoma, questionando precocemente o papel do artista como executor exclusivo. Na produção de Jeff Koons, como em sua série *Celebration* (*Balloon Dog*) (1994), ou nas monumentais *Spot Paintings* (1986) de Damien Hirst, a autoria é exercida por meio da gestão de "fábricas" de assistentes, onde a perfeição técnica industrial substitui a "assinatura" do pincel. Essa lógica atinge seu ápice conceitual com Sol LeWitt; em seus *Wall Drawings* (1968), a obra é formalizada por certificados contendo instruções matemáticas rigorosas, delegando a execução física a técnicos terceirizados. Nesses casos, a ontologia da obra de arte não reside na mão que executa, mas no projeto intelectual que a precede, estabelecendo que a autoria é, fundamentalmente, um ato de vontade e direito intelectual, e não necessariamente um rastro biológico do corpo do artista.

A transição da autoria para a lógica do algoritmo e do processamento de dados encontra um de seus exemplos mais radicais no projeto *The Next Rembrandt* (2016), iniciativa colaborativa liderada pela agência J. Walter Thompson Amsterdam para o banco ING, com suporte tecnológico da Microsoft e parcerias acadêmicas e museológicas. A obra consiste em um novo retrato "pintado" por uma inteligência artificial que, após analisar 346 pinturas e 168.263 fragmentos de obras do mestre holandês, utilizou algoritmos de aprendizado profundo para emular não apenas a composição e as características faciais típicas do artista, mas também a textura e o relevo das pinceladas através de uma impressão 3D (Harvard Business School, 2017). No contexto desta discussão, o projeto evidencia que a técnica, agora deslocada do corpo humano para o processamento de *big data*, é capaz de simular a subjetividade estética. Aqui, a autoria torna-se uma construção puramente conceitual e tecnológica: o "autor" não é quem segura o pincel, nem quem programa o código isoladamente, mas a curadoria de dados que define os parâmetros para que a máquina execute uma mimese técnica perfeita, desafiando a fronteira final entre o gênio artístico e a inteligência computacional.

Expandindo essa fronteira para o campo da narrativa cinematográfica, o curta-metragem *Sunspring* (2016) oferece uma perspectiva distinta sobre a dissociação entre técnica e autoria ao aplicar a IA à escrita criativa. O roteiro foi inteiramente gerado por uma rede neural de memória de longo prazo (LSTM), batizada de *Jetson*, alimentada com centenas de roteiros de ficção científica (The Guardian, 2016). Diferente da mimese técnica perfeita de *The Next Rembrandt*, o resultado em *Sunspring* é uma narrativa abstrata e muitas vezes desconexa, que exige dos atores e do diretor a tarefa de conferir sentido humano a um texto processado logicamente pela máquina. No âmbito desta discussão, o filme demonstra que a autoria se desloca para o plano da curadoria e da interpretação: o autor deixa de ser o "escritor" do texto para tornar-se o articulador de uma estrutura de dados, enquanto a técnica, agora automatizada em sua capacidade sintática, gera uma obra cuja unidade de sentido só se completa através da intervenção humana posterior.

Esses dois exemplos, *The Next Rembrandt* e *Sunspring*, são analisados na tese de Lucas Schirru (2020) para ilustrar duas formas distintas de lidar com a criação artística e a obra de arte no contexto tecnológico das Inteligências Artificiais. Essa diferença se torna evidente quando se contrastam projetos voltados à emulação de resultados específicos nos quais a ausência de finalidades estéticas rigidamente definidas intensifica o tensionamento entre os papéis de ferramenta e autor. Para Schirru, a atribuição de autoria em contextos de inteligência artificial generativa está, assim, diretamente vinculada ao papel do ser humano na definição dos limites dessa liberdade algorítmica.

Autoria, técnica e obra: De que autor estamos falando?

A crítica contemporânea à noção de autoria encontra no questionamento da centralidade do sujeito como origem soberana da obra um princípio comum entre autores. Tais autores desestabilizam a compreensão moderna de criação artística fundada na interioridade, na originalidade e na intencionalidade autoral, propondo, cada um a seu modo, uma concepção relacional da obra, atravessada pela linguagem, pelos discursos e pelas mediações técnicas.

Roland Barthes inaugura esse deslocamento de maneira radical ao proclamar a "morte do autor". Em seu ensaio homônimo, o autor critica a tradição hermenêutica que busca explicar o texto a partir da biografia, da psicologia ou das intenções de quem o produziu, entendendo tal gesto como uma forma de fechamento do sentido (Barthes, 2004). Para Barthes, a escritura não é a expressão de uma voz originária, mas o espaço onde se inscrevem múltiplas citações provenientes da cultura. No momento em que um fato é narrado com fins simbólicos, ocorre uma cisão entre a voz e sua origem: a linguagem passa a falar por si mesma.

Nesse contexto, Barthes propõe a substituição da figura do Autor, entendido como "pai" da obra, pela do escritor, que nasce simultaneamente ao texto. A escrita deixa de ser concebida como tradução de uma interioridade prévia e passa a ser compreendida como gesto performativo, como operação de montagem e recombinação de discursos. O texto, longe de apresentar um sentido único e teológico, constitui-se como campo de pluralidade e indeterminação. Assim, a unidade da obra não se encontra mais em sua origem, mas em seu destino: o leitor, espaço onde todas as vozes do texto se cruzam (Barthes, 2004). Esse deslocamento já implica uma reconfiguração da autoria, que deixa de ser fundamento de sentido para tornar-se efeito da circulação simbólica.

A crítica barthesiana à autoria encontra aprofundamento filosófico na obra de Michel Foucault, para quem o problema do autor se articula diretamente a um questionamento mais amplo da figura do sujeito como fundamento do saber, da criação e do discurso. Como observa Edgardo Castro (2016), a arqueologia foucaultiana se afasta deliberadamente das categorias tradicionais que orientaram a história da literatura, da filosofia e do conhecimento, entre elas a de autor, deslocando o foco da origem subjetiva da obra para as condições históricas e discursivas de sua emergência. A problematização da autoria, nesse sentido, não constitui apenas um procedimento metodológico, mas integra uma crítica filosófica mais profunda à centralidade do sujeito moderno.

Foucault (2001) propõe que o autor não seja compreendido como um indivíduo empírico nem como uma instância biográfica, mas como um operador discursivo. O nome de autor não remete diretamente a uma pessoa, mas funciona como princípio de classificação, delimitação e organização de um conjunto de textos (aqui podemos entender em um sentido ampliado, podendo incluir produções audiovisuais, corporais

e performativas) instaurando fronteiras, exclusões e hierarquias entre discursos (Foucault, 2001). A autoria, portanto, não se situa nem no registro civil dos indivíduos nem no interior da obra como entidade autônoma, mas na ruptura que define determinados modos de existência, circulação e legitimação discursiva.

É nesse contexto que Foucault formula o conceito de função-autor, entendida como uma função historicamente variável, vinculada a sistemas jurídicos, institucionais e discursivos específicos. Conforme sintetiza Castro (2016), a função-autor não se exerce de maneira uniforme sobre todos os discursos nem em todas as épocas, tampouco resulta de uma atribuição espontânea ao produtor de um texto. Ao contrário, ela emerge de um conjunto complexo de operações que articulam regimes de apropriação, responsabilidade, valor e risco. Historicamente, o autor aparece primeiro como figura punível, associada à transgressão, antes de ser reconhecido como proprietário da obra. Assim, a autoria revela-se menos uma essência criadora do que um efeito regulador no interior das formações discursivas.

Ao enfatizar a pluralidade de “eus” que atravessam um mesmo texto e ao afirmar que é a obra que cria o autor, e não o contrário, Foucault radicaliza o deslocamento iniciado por Barthes. O sujeito-autor deixa de ser fundamento originário de sentido para tornar-se uma função instável, produzida por práticas discursivas, técnicas e institucionais. Essa perspectiva abre caminho para pensar a autoria não como expressão de uma interioridade, mas como resultado de condições históricas específicas que organizam a produção simbólica.

É justamente a dimensão técnica dessas condições que Walter Benjamin traz ao centro da análise. O autor demonstra que a técnica não pode ser pensada como simples meio externo à criação artística, mas como elemento determinante dos modos de percepção, sensibilidade e experiência estética (Benjamin, 2018). A fotografia e o cinema, ao possibilitarem a reprodução ilimitada da obra, provocam o declínio de sua aura, isto é, de sua existência única, enraizada na tradição e no ritual, e tensionam profundamente a noção clássica de autoria. Com a reprodutibilidade técnica, a obra deixa de ser um objeto singular e fechado, e passa a existir como processo, série e circulação. A técnica não apenas reproduz um original prévio, mas produz a própria obra, rompendo com a exigência de originalidade e com a centralidade de um sujeito criador. Conceitos como o de “inconsciente ótico” evidenciam que a mediação técnica

amplia o campo da criação para além da intenção consciente do artista, revelando aspectos do real inacessíveis ao olho humano (Benjamin, 2018). A agência criativa, assim, distribui-se entre humanos, máquinas e dispositivos, deslocando a autoria para uma zona híbrida.

Além disso, a transformação técnica da arte implica uma mudança nos modos de recepção: da contemplação individual e concentrada para uma recepção coletiva, tátil e distraída. O público deixa de ocupar a posição de observador passivo e passa a integrar o processo de significação da obra. Nesse contexto, Benjamin antecipa uma crítica à autoria como propriedade simbólica e aponta para formas de criação mais abertas, experimentais e potencialmente emancipatórias, associadas ao que denomina "segunda técnica".

A discussão proposta por Machado (2007) permite compreender que a relação entre arte e tecnologia não pode ser reduzida à simples incorporação de novos dispositivos ao processo criativo. Para o autor, os aparatos técnicos contemporâneos são produzidos segundo lógicas industriais orientadas pela produtividade, pela padronização e pela automatização de procedimentos. Computadores, softwares e sistemas digitais não são concebidos originalmente para a experimentação estética, mas para atender demandas de eficiência e racionalização. Nesse contexto, a criação artística adquire um caráter fundamentalmente desviante, na medida em que tensiona os usos previstos das tecnologias e explora possibilidades que escapam aos seus programas originais.

Nessa perspectiva, a contribuição do artista não reside apenas na utilização das máquinas, mas na capacidade de intervir criticamente sobre elas, deslocando suas funções e produzindo novos sentidos para ferramentas concebidas sob uma racionalidade técnica e econômica específica. A arte opera, assim, como uma forma de resistência aos processos de normalização inscritos nos próprios dispositivos tecnológicos, transformando-os em objetos de reflexão e experimentação.

Em conjunto, Barthes, Foucault, Benjamin e Machado constroem um horizonte teórico no qual a relação entre autor, técnica e obra é profundamente reconfigurada. A autoria deixa de ser entendida como origem soberana da criação para ser concebida como função discursiva, prática situada e efeito de mediações históricas, institucionais e técnicas. Paralelamente, a obra perde seu caráter aurático e unitário, passando a

existir como processo, circulação e experiência. Ao discutir as poéticas tecnológicas, Machado (2007) acrescenta a esse debate a compreensão de que os dispositivos técnicos não são neutros, mas carregam racionalidades produtivas e formas específicas de organização social. Nesse contexto, a criação artística não se define pela simples utilização da tecnologia, mas pela capacidade de intervir em seus programas, tensionar seus limites e produzir desvios em relação aos usos previstos. Essa perspectiva permite compreender que a crescente automação dos processos criativos não implica necessariamente o desaparecimento da autoria, mas seu deslocamento para formas de atuação ligadas à concepção, à curadoria e à intervenção crítica sobre sistemas técnicos.

Ao deslocar o debate da gênese da obra para a sua fundamentação ontológica, a definição de arte não residiria substancialmente nas propriedades sensíveis do objeto, mas em uma rede complexa de significados, discursos e contextos teóricos que permitem sua identificação como obra de arte. A partir do método das contrapartes indiscerníveis, Arthur C. Danto (2011) demonstra que dois objetos visualmente idênticos podem ocupar estatutos ontológicos distintos (um como “mera coisa real” e outro como “obra de arte”). Essa distinção é operada por aquilo que o autor denomina identificação artística, um ato conceitual e linguístico que insere o objeto no mundo da arte. Como afirma Danto, “nada é uma obra de arte sem uma interpretação que a constitua como tal” (Danto, 2011, p. 203).

Essa perspectiva implica uma dissociação fundamental entre técnica e artisticidade. Se a arte não é definida pela excelência técnica nem pela habilidade manual (*techné*), então a capacidade de um algoritmo de replicar estilos históricos com precisão não é suficiente, por si só, para conferir-lhe o estatuto de autor. Na lógica dantiana, a técnica encontra-se subordinada à interpretação: a autoria não reside no executor do gesto técnico, mas naquele que dispõe da “atmosfera de teoria” capaz de transfigurar o objeto em obra de arte.

Além disso, Danto (2011) concebe o estilo não como uma marca ornamental ou puramente formal, mas como a exteriorização da consciência histórica do sujeito-autor. O estilo seria o modo pelo qual o artista projeta sua visão de mundo no objeto, tornando visível sua posição no tempo e na cultura. Segundo o autor, o estilo é a maneira de ver o mundo, seria como se uma obra de arte fosse uma exteriorização da

consciência do artista, como se pudéssemos ver seu modo de ver e não somente o que ele viu.

Nessa formulação, a agência autoral permanece vinculada a uma causalidade intencional e a um conteúdo consciente. Diante dos regimes de produção simbólica mediados por inteligência artificial, a provocação de Danto conduz à questão de saber se uma máquina, desprovida de consciência histórica e de biografia, pode ocupar o lugar de sujeito-autor ou se atua apenas como ferramenta de transfiguração operada por um agente humano.

Em contraste com essa concepção, Gilles Deleuze e Félix Guattari propõem uma redefinição radical da arte, afastando-a tanto da expressão subjetiva quanto da técnica entendida como mera execução funcional. Para os autores, a arte se define pela criação de blocos de sensações, compostos por *perceptos* e *afectos* que devem "manter-se de pé sozinhos" (Deleuze; Guattari, 1992). A obra de arte não é expressão de vivências pessoais, mas um ser de sensação autônomo, que existe independentemente de seu criador.

Nessa perspectiva, a relação autor–técnica–obra assume novos contornos. O autor deixa de ser um "eu" expressivo e passa a operar como aquele que instaura um plano de composição. A técnica, por sua vez, não é um fim nem um simples instrumento, mas o meio pelo qual o material é elevado ao estado de sensação. Contudo, a obra atinge sua plenitude quando se emancipa do artista. Como afirmam Deleuze e Guattari,

> A obra de arte é um ser de sensação, e nada mais: ela existe em si. [...] O artista cria blocos de perceptos e de afectos, mas a única lei da criação é que o composto deve manter-se de pé sozinha (Deleuze; Guattari, 1992, p. 213-214).

Essa autonomia da obra desloca o problema da autoria: a criação não se ancora mais na interioridade de um sujeito, mas na capacidade de sustentar forças que transcendem o vivido. Sob essa chave teórica, a insuficiência do conceito clássico de sujeito-autor frente à inteligência artificial pode ser compreendida não como uma perda, mas como a radicalização de uma tendência já presente na própria definição da arte: a criação de entidades sensíveis que não dependem mais do humano que as gerou para existir.

Para Rosalind Krauss (1985), a noção da obra como organismo fruto de um gênio criador e de um desenvolvimento biográfico deve ser substituída pela ideia de estrutura. A autora, influenciada pelo estruturalismo e pelo pós-estruturalismo, sustenta que o significado não emerge de uma profundidade subjetiva do autor, mas de sistemas de diferenças e substituições pré-existentes na linguagem e na cultura.

Essa crítica se intensifica na análise da relação entre autoria e técnica. Ao examinar a prática de Sol LeWitt, Krauss defende que a ideia se torna uma "máquina que faz a arte". Ao abdicar do controle artesanal, o artista desloca a agência do fazer para a programação de um método automático e repetitivo. Para Krauss, esse procedimento opera como uma "máquina cega", na qual o autor não expressa uma interioridade, mas ativa um sistema que produz variações exaustivas. Esse esvaziamento do "eu" expressivo em favor do automatismo antecipa debates centrais sobre a produção artística por inteligência artificial, onde a autoria se desloca do fazer para a definição do processo.

Esse movimento culmina na desmistificação da originalidade, entendida como pilar da vanguarda modernista. Por meio da alegoria do Navio Argo, Krauss demonstra que a identidade de uma obra pode persistir mesmo quando todas as suas partes originais são substituídas, residindo apenas na forma e na nomeação. A criação revela-se, assim, inseparável da repetição, da cópia e de sistemas impessoais de significação.

Por fim, Boris Groys (2016) consolida essas transformações ao afirmar que a arte contemporânea deixou de produzir objetos destinados à permanência para operar como gestão de fluxos informacionais e eventos documentados. Nesse regime, a técnica não é apenas uma ferramenta, mas o próprio ambiente de existência da obra. A relação entre autor, técnica e obra passa a ser mediada por sistemas de arquivo, plataformas digitais e processos de circulação.

Central nessa abordagem é o conceito de reencenação (*re-enactment*). Para Groys, na era digital, a aura da obra não reside mais em sua originalidade material, mas em sua execução técnica reiterada. Cada vez que um arquivo é acessado ou que um algoritmo gera uma imagem, ocorre um novo evento no "aqui e agora" (Groys, 2016). A autoria desloca-se, assim, da fabricação do objeto para a configuração das condições de sua emergência.

Além disso, Groys observa que tecnologias como os mecanismos de busca fragmentam a linguagem e a retiram do controle da narrativa subjetiva. O autor clássico cede lugar ao "trabalhador cultural" ou curador, cuja função é selecionar, descontextualizar e recontextualizar fragmentos em fluxos contínuos de informação. Como afirma o autor, a Internet permite-nos um acesso muito mais fácil à documentação de eventos artísticos anteriores do que qualquer outro arquivo (Groys, 2016).

Nesse sentido, a insuficiência dos conceitos clássicos de autoria não decorre da emergência da inteligência artificial, mas do fato de que o autor contemporâneo já não "termina" a obra. Ele inicia processos técnicos que se desdobram no tempo, compartilhando a agência com sistemas, usuários e algoritmos. A autoria, nesse regime, se define menos pela originalidade da imagem produzida, e mais pela capacidade de intervir nos sistemas de visibilidade, arquivo e circulação que estruturam a produção simbólica contemporânea. Acreditamos, assim, que as inteligências artificiais generativas não inauguram uma crise inédita da autoria, mas radicalizam deslocamentos já identificados ao longo do século XX, tornando mais visíveis as dimensões coletivas, técnicas e distribuídas da criação artística.

Quem é o autor da criação da Inteligência Artificial Generativa?

Bruno Latour (2021) rompe com a ideia de que apenas os seres humanos agem na vida social: objetos, tecnologias e artefatos também participam da ação, influenciando decisões, produzindo efeitos e reorganizando comportamentos. Esses elementos não humanos não são simples ferramentas passivas ou meros reflexos da sociedade; eles modificam as motivações, as possibilidades e os cursos de ação dos atores humanos que com eles interagem. O autor propõe, assim, que as ciências sociais ampliem o olhar para incluir os "actantes" não humanos, pois é justamente na interação entre humanos e objetos técnicos que se configuram os laços sociais e os modos de vida contemporâneos (Latour, 2021).

Um conceito central é o de delegação: certos trabalhos, antes realizados por pessoas, passam a ser executados por dispositivos técnicos. Ao acionar um artefato,

desloca-se a tarefa para a máquina, evitando, por exemplo, a necessidade de disciplinar alguém para cumpri-la ou de designar um responsável específico. Isso implica também uma transformação do tempo do agir, pois a máquina opera em ritmos diferentes dos humanos, e essa mudança temporal é decisiva para compreender seus efeitos sociais. Ao discutir delegação, Latour evidencia igualmente as dimensões éticas e morais presentes nas tecnologias. Artefatos incorporam prescrições: eles orientam, limitam, induzem e moldam comportamentos. Um quebra-molas, por exemplo, "obriga" a reduzir a velocidade; um software delimita o que é possível fazer dentro de seu sistema; um portão automático define quem entra ou sai. A técnica, portanto, não é neutra: ela inscreve normas e expectativas em suas próprias materialidades (Latour, 2021). Nesse quadro, surge também a preocupação com o trabalho humano. A delegação a dispositivos automatizados tanto facilita tarefas quanto pode substituir trabalhadores, produzindo tensões ligadas a desemprego, requalificação e reorganização do ofício. Soma-se a isso o antropomorfismo (a tendência de atribuir características humanas às máquinas) e a necessidade crescente de novas habilidades para lidar com sistemas tecnológicos complexos.

Assim, Latour oferece um conjunto de chaves analíticas úteis para pensar a autoria em inteligências artificiais generativas: delegação maquínica de funções, agência de não humanos, inscrição de normas nos objetos técnicos, impactos sobre o trabalho, automação de processos e reconfiguração das relações entre humanos e dispositivos (Latour, 2021). É a partir dessas categorias que podemos interrogar quem age, e quem pode ser considerado autor, quando sistemas técnico-algorítmicos participam ativamente dos processos de criação.

Entre os deslocamentos propostos por Latour, a questão que se impõe é a de como compreender, na prática, esses novos arranjos entre humanos e não humanos quando o artefato técnico deixa de ser apenas meio e passa a participar ativamente da produção simbólica. Se aceitamos que os sistemas algorítmicos possuem agência distribuída e são capazes de reorganizar ações, tempos e decisões, torna-se necessário observar mais de perto de que tecnologia estamos falando e como ela opera. É justamente nesse ponto que as inteligências artificiais generativas se tornam um caso exemplar: nelas, a agência dos não humanos não apenas media o fazer artístico e intelectual, mas participa diretamente da geração de textos, imagens e sons.

As tecnologias de inteligência artificial generativa chegaram a um estágio de maturidade em que já não operam apenas como sistemas de classificação ou reconhecimento de padrões, mas também como produtoras de novas imagens, textos, sons e vídeos. Em vez de apenas identificar elementos presentes em um banco de dados, esses sistemas são capazes de criar novas combinações, simulando processos criativos tradicionalmente atribuídos aos seres humanos (Kirmani, 2022).

A base técnica dessas ferramentas está nos métodos de aprendizado de máquina e, em especial, nas abordagens de aprendizado profundo (*deep learning*), que se valem de redes neurais artificiais compostas por múltiplas camadas interligadas. Como aponta Santaella (2023), essas redes ajustam seus pesos internos à medida que processam grandes volumes de dados, aprendendo a reconhecer regularidades e a produzir respostas a partir delas. Esse processo não implica entendimento humano, mas uma modelagem estatística de probabilidades de ocorrência, na qual o sistema calcula o que "faz sentido" vir depois em um texto, imagem ou sequência sonora, dadas as recorrências presentes nos dados de treinamento (Wolfram, 2023).

O avanço recente das IAGs deve-se fundamentalmente à arquitetura de transformadores (*transformers*), que permite lidar com enormes quantidades de informação sem depender exclusivamente de dados rotulados por humanos. Esse modelo introduz o mecanismo de autoatenção, por meio do qual o sistema consegue relacionar palavras, pixels ou elementos sonoros em diferentes posições de uma sequência, mapeando dependências de longo alcance e produzindo resultados mais coesos (Santaella, 2023). Os transformadores viabilizaram o treinamento de modelos com bilhões de parâmetros, ampliando drasticamente sua capacidade de gerar *outputs* plausíveis e variados.

Historicamente, as inteligências artificiais generativas já eram discutidas desde meados da década de 1960, mas ganham impulso decisivo com o desenvolvimento das redes adversariais generativas (GANs) em 2014. Nessas redes, dois modelos "competem": um produz imagens sintéticas e outro tenta distinguir o que é real do que é gerado, refinando progressivamente os resultados. Esse princípio se tornou fundamental para a geração de imagens, vídeos e áudios sintéticos, inaugurando um campo expressivo da criação algorítmica (Santaella, 2023).

Nos modelos baseados em linguagem, o funcionamento segue lógica semelhante. O sistema aprende, a partir de quantidades massivas de dados textuais, a estimar a probabilidade estatística de sequência de palavras, produzindo continuidades plausíveis para um determinado *prompt*. Como descrevem Radford et al. (2018), o modelo passa primeiro por um processo de pré-treinamento em grandes *corpora* não rotulados e, posteriormente, é refinado para tarefas específicas. Esse procedimento supera a escassez de dados anotados manualmente e permite o desenvolvimento de sistemas capazes de realizar múltiplas tarefas linguísticas: responder perguntas, resumir textos, reescrever trechos e dialogar com usuários.

Esses modelos apresentam ainda o que a literatura vem chamando de habilidades emergentes, isto é, competências que não foram explicitamente programadas, mas surgem em virtude da escala de dados e parâmetros (Ornes, 2023). Entre elas estão a escrita de pequenos programas computacionais, a resolução de problemas matemáticos simples e a geração de textos com estilos variados. Ao mesmo tempo, essa expansão traz preocupações importantes: vieses presentes nos dados de treinamento podem ser reproduzidos ou amplificados, respostas podem ser imprecisas ou fictícias e os custos ambientais e computacionais são elevados (Marcus; Davis, 2023; Irigaray; Stocker, 2023).

De forma geral, pode-se dizer que as inteligências artificiais generativas funcionam como máquinas de recombinação. Elas não criam a partir do nada, mas a partir de vastos acervos de exemplos humanos, reorganizados por meio de cálculo probabilístico. Nesse ponto, recoloca-se a questão central deste artigo: se tais sistemas produzem textos, imagens ou sons novos a partir de material pré-existente, quem é o autor daquilo que é gerado? O programador? O usuário que fornece o *prompt*? O modelo? As bases de dados? Ou o processo é, desde sua origem, coletivo, distribuído e híbrido entre humanos e não-humanos?

Direito autoral na produção simbólica por meio da recombinação probabilística

Peter Jaszi (1991) demonstra que a autoria não constitui uma categoria natural ou estável, mas um constructo cultural, econômico e jurídico historicamente associado

à figura romântica do autor-gênio. Embora central para o discurso do Direito Autoral, essa concepção entra em tensão com a realidade dos processos criativos, marcados pela apropriação, recombinação e circulação de referências. Para o autor, o próprio sistema jurídico frequentemente flexibiliza a noção de autoria em favor de interesses econômicos, como ocorre na doutrina das obras sob encomenda (*work-for-hire*), em que a titularidade é atribuída a empresas e instituições. Nesse sentido, a autoria opera muitas vezes como um mecanismo de gestão econômica da produção simbólica, revelando limitações diante de formas contemporâneas de criação mediadas por tecnologias digitais (Jaszi, 1991).

O avanço das inteligências artificiais generativas tem intensificado esses debates. No Brasil, iniciativas como o Projeto de Lei nº 5005/2025 buscam proteger atributos pessoais diante das chamadas "imitações digitais", enquanto decisões judiciais recentes têm reconhecido a responsabilidade de empresas desenvolvedoras pelo uso não autorizado de conteúdos protegidos no treinamento de modelos generativos (InternetLab, 2025a; InternetLab, 2025b). Em paralelo, organismos internacionais reforçam a centralidade da intervenção humana. O *Committee on Publication Ethics* (COPE) estabelece que sistemas de IA não podem ser reconhecidos como autores, uma vez que não possuem capacidade de assumir responsabilidades éticas, jurídicas ou científicas. A autoria permanece vinculada à prestação de contas e à responsabilidade humana sobre o conteúdo produzido (COPE, 2023).

Posição semelhante é adotada pelo *United States Copyright Office* (USCO, 2025), que reafirma a necessidade de participação humana significativa para o reconhecimento da autoria. O relatório também chama atenção para os impactos do treinamento de modelos generativos sobre obras protegidas por direitos autorais e para os efeitos econômicos decorrentes da produção automatizada em larga escala. Nesse debate, Ginsburg (2024) argumenta que os riscos ultrapassam a simples reprodução indevida de conteúdos específicos e alcançam a própria dinâmica dos mercados criativos. Segundo a autora, a utilização massiva de obras protegidas como matéria-prima para o treinamento de sistemas de IA permite que plataformas produzam conteúdos concorrentes em volume e velocidade incomparáveis à criação humana. Como consequência, autores, artistas e produtores culturais podem sofrer redução de

visibilidade, diminuição de receitas e perda de oportunidades de circulação de suas obras.

Para Ginsburg (2024), o problema central não reside apenas na cópia direta de conteúdos, mas na chamada “diluição de mercado”. Mesmo quando as saídas produzidas pelos sistemas não reproduzem literalmente uma obra específica, elas podem ocupar o mesmo espaço econômico e simbólico anteriormente destinado à produção humana. A proliferação de imagens, músicas, roteiros e textos gerados artificialmente tende a inundar os ambientes digitais com conteúdos de baixo custo, alterando mecanismos de recomendação, busca e distribuição. Nesse cenário, obras criadas por seres humanos passam a disputar atenção com uma oferta praticamente ilimitada de produtos algorítmicos, comprometendo os incentivos econômicos tradicionalmente associados à atividade criativa. A autora compara essa dinâmica à situação de trabalhadores que são obrigados a treinar os sistemas que posteriormente irão substituí-los, destacando o caráter paradoxal de um modelo em que a produção cultural humana alimenta tecnologias capazes de concorrer diretamente com seus próprios criadores (Ginsburg, 2024).

Nesse contexto, Schirru (2020) propõe compreender a autoria em sistemas de IA a partir dos diferentes graus de autonomia tecnológica e de intervenção humana. O autor distingue a autonomia intrínseca dos sistemas, relacionada à complexidade técnica dos algoritmos, da autonomia extrínseca, vinculada à liberdade criativa concedida à máquina. A atribuição de autoria depende, assim, do nível de participação humana na definição dos modelos, dos conjuntos de dados e dos objetivos estéticos. Quanto maior a interferência humana e a previsibilidade dos resultados, mais a IA se aproxima da condição de ferramenta (Schirru, 2020).

A questão da autoria não se restringe, contudo, ao plano jurídico. Para Sampaio (2025), a crescente delegação de atividades cognitivas às inteligências artificiais produz o risco do descarregamento cognitivo (*cognitive offloading*), tornando necessária uma atuação baseada na curadoria crítica e na vigilância intelectual. A formulação de problemas, a supervisão dos processos e a responsabilidade pelos resultados tornam-se dimensões centrais da autoria. Sob essa perspectiva, a integração da IA não elimina a autoria, mas desloca seu centro para a responsabilidade crítica sobre os sistemas técnicos mobilizados na criação (Sampaio, 2025).

Manifestações da agência híbrida na produção artística contemporânea

As transformações contemporâneas da autoria provocadas pelas inteligências artificiais generativas tornam-se mais visíveis quando observadas a partir das práticas artísticas que incorporam essas tecnologias aos seus processos criativos. Longe de constituírem exemplos homogêneos, as obras produzidas com sistemas algorítmicos revelam diferentes modos de distribuição da agência entre artistas, máquinas, dados e dispositivos técnicos. Com o objetivo de compreender essas reconfigurações, foram selecionados cinco casos representativos da relação arte e inteligência artificial: *Portrait of Edmond Belamy* (Obvious), *Memories of Passersby I* (Mario Klingemann), *Mosaic Virus* (Anna Ridler), *Boundaries* (Memo Akten e Katie Peyton Hofstadter) e *LAUREN* (Lauren Lee McCarthy).

Um dos casos mais emblemáticos das controvérsias contemporâneas sobre autoria e inteligência artificial é *Portrait of Edmond Belamy* (2018), produzido pelo coletivo francês Obvious. A obra foi gerada a partir de uma Rede Generativa Adversária (GAN) treinada com aproximadamente 15 mil retratos produzidos entre os séculos XIV e XX. O resultado apresenta a figura borrada de um personagem fictício pertencente à imaginária família Belamy, concebida pelos artistas como forma de evidenciar o processo algorítmico envolvido em sua criação. A repercussão internacional da obra foi ampliada após sua venda em leilão pela Christie's, transformando-a em um dos primeiros trabalhos produzidos com IA a alcançar grande reconhecimento no mercado de arte (Christie's, 2018).

À primeira vista, a substituição da assinatura tradicional pela equação matemática utilizada no treinamento da rede neural parece sugerir um deslocamento radical da autoria para a máquina. Entretanto, uma análise mais detida revela que a obra resulta de uma cadeia de decisões humanas que antecedem e orientam o funcionamento do algoritmo. A escolha do conjunto de imagens utilizado no treinamento, a definição dos parâmetros técnicos, a avaliação dos resultados produzidos e a seleção final da imagem apresentada ao público constituem etapas decisivas para a existência da obra. Nesse sentido, o sistema algorítmico opera menos como um autor autônomo e mais como um dispositivo inscrito em um projeto estético previamente delimitado pelos artistas.

A relevância de *Portrait of Edmond Belamy* para este debate reside justamente no fato de tornar visível uma modalidade de autoria baseada na curadoria de resultados. Diferentemente do modelo moderno de criação associado à execução direta da obra, a agência artística manifesta-se aqui na construção das condições que tornam determinado resultado possível e na atribuição de valor simbólico a uma entre inúmeras imagens potencialmente produzidas pela máquina.

Se *Portrait of Edmond Belamy* evidencia uma forma de autoria baseada na seleção e legitimação de resultados produzidos algoritmicamente, *Memories of Passersby I* desloca a discussão para outro nível. Em vez de concentrar a agência artística na escolha de uma imagem específica, Mario Klingemann transfere o foco para a própria construção do sistema gerativo, fazendo da máquina não apenas uma produtora de imagens, mas o próprio objeto da obra. Apresentada como uma instalação autônoma, a obra consiste em um sistema baseado em redes neurais que produz continuamente retratos inéditos em tempo real, sem repetir exatamente a mesma imagem. Em vez de exibir um conjunto fixo de obras previamente selecionadas, Klingemann apresenta ao público a própria máquina de produção visual, transformando o processo gerativo em parte constitutiva da experiência estética. Conforme descreve a plataforma Onkaos (2018), o artista desenvolveu e treinou um sistema capaz de aprender padrões formais presentes em retratos humanos para, a partir deles, produzir um fluxo potencialmente infinito de novas composições.

Nesse caso, a questão da autoria desloca-se ainda mais da execução material da obra. Diferentemente do coletivo Obvious, cuja intervenção concentra-se na seleção de uma imagem específica produzida por um algoritmo, Klingemann atua principalmente na construção da infraestrutura técnica responsável pela geração contínua das imagens. O artista define os parâmetros do sistema, seleciona os dados de treinamento e estabelece os critérios gerais de funcionamento da rede neural, mas não controla individualmente cada retrato produzido. O resultado é uma obra que permanece em permanente estado de devir, recusando a ideia tradicional de produto finalizado e estável.

Essa dinâmica permite compreender a autoria como uma forma de arquitetura de processos. A contribuição criativa de Klingemann não reside em cada imagem exibida, mas na concepção do sistema capaz de produzi-las. O artista projeta as

condições de emergência das imagens, mas delega à máquina parte significativa das decisões formais que constituem cada resultado específico. Tal configuração aproxima-se das reflexões de Rosalind Krauss sobre a "máquina cega", entendida como um dispositivo capaz de operar procedimentos formais relativamente independentes da intenção expressiva imediata de seu criador. Em *Memories of Passersby I*, a obra deixa de ser uma imagem singular para tornar-se um sistema de produção visual contínua, evidenciando que a autoria contemporânea pode manifestar-se menos na fabricação de objetos e mais na criação dos processos que os tornam possíveis.

Anna Ridler, contudo, desloca o olhar para uma etapa anterior do processo: a construção dos dados que tornam possível o funcionamento desses sistemas. Em *Mosaic Virus* (2019), a autora torna visível uma dimensão frequentemente ocultada pelas narrativas sobre inteligência artificial, revelando que a automação depende de extensas camadas de trabalho humano. A obra consiste em uma série de tulipas geradas por inteligência artificial a partir de um banco de dados produzido manualmente pela própria artista. Durante meses, Ridler fotografou, catalogou e classificou aproximadamente dez mil imagens de tulipas, realizando um trabalho minucioso de organização e anotação que serviria de base para o treinamento do modelo generativo (Google Arts & Culture, 2019).

A escolha das tulipas não é arbitrária. A artista estabelece uma relação entre a histórica "mania das tulipas", considerada uma das primeiras bolhas especulativas registradas na economia moderna, e a especulação financeira contemporânea associada às criptomoedas. Na instalação, a volatilidade do Bitcoin interfere diretamente na aparência das flores geradas pelo sistema: períodos de valorização produzem tulipas mais exuberantes, enquanto quedas do mercado afetam sua forma e desenvolvimento visual. A obra articula, assim, processos algorítmicos, fluxos financeiros e imaginários históricos de valor, convertendo a inteligência artificial em um instrumento de reflexão sobre os mecanismos contemporâneos de especulação.

Do ponto de vista da autoria, *Mosaic Virus* revela que a aparente autonomia da máquina depende de uma extensa infraestrutura de decisões humanas. Antes que qualquer imagem seja produzida, alguém precisa definir o que será fotografado, como será classificado, quais categorias serão utilizadas e quais relações serão estabelecidas entre os dados. Ridler torna visível justamente esse trabalho de construção do *dataset*,

frequentemente ocultado pelas narrativas que atribuem criatividade às máquinas. A autoria desloca-se, nesse caso, para aquilo que poderia ser chamado de uma curadoria dos dados: um conjunto de escolhas estéticas, conceituais e metodológicas que condiciona os resultados futuros do sistema.

A obra dialoga diretamente com as reflexões de Machado (2007) sobre as poéticas tecnológicas ao demonstrar que a criação artística não se reduz à operação automática dos dispositivos, mas envolve intervenções críticas sobre os processos que os estruturam. Em *Mosaic Virus*, a contribuição da artista não está apenas nas imagens produzidas pela inteligência artificial, mas na construção das condições materiais, conceituais e técnicas que orientam o próprio funcionamento do sistema. A obra evidencia, assim, que a autoria contemporânea pode residir na elaboração dos ecossistemas de dados, relações e procedimentos que tornam a criação possível.

A questão da autoria assume uma configuração distinta em *Boundaries* (2024), trabalho desenvolvido por Memo Akten e Katie Peyton Hofstadter. Diferentemente das obras centradas na geração autônoma de imagens a partir de conjuntos de dados previamente estabelecidos, o projeto investiga a relação dinâmica entre corpo, movimento e inteligência artificial. Utilizando sistemas de visão computacional e aprendizado de máquina, a obra converte os gestos da performer em composições visuais digitais que se transformam continuamente em resposta à ação corporal. O resultado não consiste em uma imagem previamente definida, mas em um processo de interação permanente entre presença física e processamento algorítmico (Akten, 2024).

A proposta parte da investigação das fronteiras entre o corpo biológico e suas extensões digitais. À medida que a performer se move, o sistema interpreta, traduz e reconfigura seus gestos em tempo real, produzindo formas visuais que não são inteiramente previsíveis nem para a artista nem para a máquina. O trabalho desloca a discussão da autoria para um campo relacional, no qual a obra emerge da interação entre diferentes agentes. Sem a presença da performer, o sistema permanece inerte; sem o sistema, os movimentos corporais não assumiriam as formas visuais que constituem a experiência estética da instalação. A criação resulta, portanto, de um processo de coprodução que desafia modelos centrados na figura do autor individual.

Nesse contexto, a autoria manifesta-se menos como controle sobre um resultado final e mais como desenho das condições de interação entre corpos,

algoritmos e imagens. A contribuição dos artistas reside na construção do ambiente técnico, na definição das regras de funcionamento do sistema e na elaboração das possibilidades de encontro entre ação humana e resposta computacional. Em vez de delegar a criação à máquina ou utilizá-la apenas como ferramenta, *Boundaries* explora um regime de simbiose em que a produção estética depende da cooperação contínua entre diferentes formas de agência, distribuída entre performer, sistema e ambiente técnico, tornando visível a natureza cada vez mais híbrida dos processos criativos contemporâneos.

Uma inflexão particularmente crítica desse debate pode ser observada em *LAUREN* (2017), projeto desenvolvido por Lauren Lee McCarthy. A obra parte de uma operação aparentemente simples: a artista substitui uma assistente virtual doméstica e assume, ela própria, as funções normalmente atribuídas a sistemas de automação residencial. Durante o projeto, participantes permitiam que McCarthy monitorasse remotamente suas casas por meio de câmeras, sensores e dispositivos conectados, realizando tarefas como controlar a iluminação, sugerir atividades cotidianas ou interagir com os moradores em momentos específicos (McCarthy, 2017).

Diferentemente dos projetos que exploram a capacidade generativa dos algoritmos, *LAUREN* concentra-se nas relações de poder e confiança que sustentam os sistemas inteligentes contemporâneos. Ao ocupar deliberadamente o lugar de uma assistente virtual, estilo Alexa (uma IA mais simples), McCarthy torna visível aquilo que costuma permanecer oculto sob a aparência de neutralidade dos dispositivos digitais: os processos de observação, interpretação e tomada de decisão envolvidos na automação. A artista não simula o funcionamento da máquina; ao contrário, evidencia o quanto a promessa de inteligência artificial repousa sobre expectativas sociais relacionadas ao cuidado, à vigilância e à delegação de responsabilidades.

Nesse contexto, a autoria manifesta-se na própria presença da artista como agente responsável pelas decisões tomadas ao longo da experiência. Enquanto sistemas comerciais de automação procuram apagar os rastros da intervenção humana em favor de uma lógica de suposta eficiência e transparência tecnológica, McCarthy reintroduz elementos tradicionalmente excluídos desse imaginário: hesitação, subjetividade, julgamento e responsabilidade ética. A obra transforma a automação em objeto de

reflexão ao demonstrar que toda tecnologia incorpora escolhas, valores e formas específicas de organizar as relações sociais.

A força crítica de *LAUREN* reside justamente nessa inversão. Em vez de substituir o humano pela máquina, o projeto substitui a máquina pelo humano para expor as estruturas invisíveis que sustentam os sistemas automatizados. A obra dialoga com as reflexões de Foucault sobre vigilância e governamentalidade ao revelar como tecnologias aparentemente neutras participam da gestão cotidiana dos comportamentos. Sob essa perspectiva, *LAUREN* representa uma forma de automação invertida na qual a autoria não se localiza na produção de imagens ou dados, mas na construção de uma situação capaz de revelar os pressupostos éticos, afetivos e políticos inscritos nas tecnologias inteligentes. Mais do que utilizar a automação, McCarthy a transforma em objeto de questionamento, reafirmando a centralidade da responsabilidade humana em um contexto cada vez mais mediado por sistemas algorítmicos.

Tomadas em conjunto, essas obras permitem identificar diferentes modalidades de autoria em contextos de inteligência artificial generativa. Em *Portrait of Edmond Belamy*, a agência artística manifesta-se na curadoria e legitimação dos resultados produzidos pelo algoritmo. Em *Memories of Passersby I*, desloca-se para a arquitetura dos processos que tornam a geração contínua de imagens possível. Em *Mosaic Virus*, emerge na construção artesanal dos conjuntos de dados que orientam o aprendizado da máquina. Já em *Boundaries*, a autoria assume uma forma relacional, distribuída entre performer e sistema técnico. Por fim, *LAUREN* opera uma inversão crítica da automação ao reinscrever a presença humana no centro da experiência tecnológica.

A análise das obras selecionadas permitiu identificar diferentes formas de articulação entre agência humana e sistemas de inteligência artificial na criação artística contemporânea. Embora essas modalidades não sejam mutuamente excludentes, elas evidenciam tendências recorrentes na distribuição da autoria em contextos de automação. Para fins analíticos, propõe-se a distinção entre cinco categorias: (1) *curadoria de resultados*, quando a autoria se manifesta na seleção e legitimação de saídas produzidas por sistemas generativos; (2) *arquitetura de processos*, caracterizada pela concepção de sistemas capazes de operar com relativa autonomia formal; (3)

construção artesanal de conjuntos de dados, na qual a intervenção criativa concentra-se na produção e organização dos dados que orientam o aprendizado da máquina; (4) *simbiose relacional*, baseada na coprodução estética entre agentes humanos e sistemas computacionais em interação contínua; e (5) *automação invertida*, estratégia que reintroduz deliberadamente a presença humana para problematizar os pressupostos sociais, éticos e políticos da automação. As categorias não pretendem esgotar as possibilidades da criação artística com inteligência artificial, mas oferecem um instrumento analítico para compreender diferentes modos pelos quais a autoria é reconfigurada em ambientes algorítmicos.

Entre a Ontologia da Arte e a Pragmática Jurídica

As transformações contemporâneas nas práticas artísticas, impulsionadas pelas inteligências artificiais generativas (IAGs), não inauguram a crise da autoria, mas radicalizam um processo de erosão da soberania do gesto físico iniciado com a invenção da fotografia e consolidado pela introdução do *readymade* de Marcel Duchamp. Ao longo desse percurso, a arte deslocou-se do domínio exclusivo do fazer manual para o campo da decisão técnica e estética, de modo que a autoria passou a se afirmar menos pela execução material da obra do que pela concepção intelectual, pela mediação crítica e pela atribuição de sentido.

No contexto algorítmico, esse deslocamento torna-se ainda mais evidente. A técnica, agora apoiada no processamento de grandes volumes de dados, é capaz de simular padrões estilísticos, regularidades estéticas e estruturas narrativas tradicionalmente associadas à criação humana. A autoria deixa, assim, de coincidir com a produção material da obra para manifestar-se na curadoria dos processos gerativos, na definição dos parâmetros de criação e na intervenção interpretativa que lhes confere unidade de sentido. Tal perspectiva aproxima-se da reflexão de Roland Barthes (XXXX) sobre a “morte do autor”, ao deslocar a centralidade da origem da obra para os processos de significação que a constituem.

Entretanto, esse esvaziamento do “eu” expressivo em favor do automatismo colide com os imperativos dos sistemas jurídicos, nos quais o direito autoral continua a

pressupor responsabilidade, prestação de contas e capacidade de gestão de direitos, atributos exclusivos de sujeitos humanos. A insuficiência dos conceitos clássicos de autoria, portanto, não decorre apenas do avanço tecnológico, mas do fato de que o autor contemporâneo já não "termina" a obra: atua como mediador de sistemas complexos, organizador de processos informacionais e responsável pelas decisões que orientam a criação algorítmica.

A análise das obras evidencia que a autoria na era das IAGs se manifesta por meio de uma pluralidade de estratégias que reconfiguram a agência humana. Essas estratégias abrangem desde a curadoria de resultados e a arquitetura de processos gerativos até a construção artesanal de conjuntos de dados, a simbiose relacional entre corpo e código e a automação invertida. Em todos esses casos, a atribuição de autoria permanece vinculada à capacidade humana de estabelecer os limites da liberdade algorítmica. Como afirma Arthur Danto (2011), nenhuma obra existe enquanto arte sem uma interpretação que a constitua como tal; do mesmo modo, a produção algorítmica permanece dependente da "atmosfera de teoria" e da mediação crítica proporcionadas pelo sujeito. Propõe-se, assim, compreender a autoria contemporânea como uma prática de vigilância intelectual, exercida por meio da curadoria crítica dos sistemas algorítmicos e da responsabilização ética pelas escolhas que orientam seus processos criativos.

Todavia, a análise realizada demonstra que essa reconfiguração da autoria não pode ser compreendida apenas em seus aspectos ontológicos, estéticos ou jurídicos. Como observa Steyerl (2026), a inteligência artificial generativa integra uma infraestrutura técnica sustentada pela extração massiva de dados, energia e trabalho, profundamente articulada a interesses econômicos, militares e de vigilância. Nesse contexto, discutir autoria implica também interrogar as condições materiais de produção das imagens, seus custos ambientais, os regimes de exploração que sustentam sua circulação e as relações de poder que estruturam a economia política da inteligência artificial. A criatividade deixa de ser apenas uma categoria estética para converter-se também em um dispositivo político frequentemente mobilizado para legitimar a expansão dessas infraestruturas tecnológicas. Assim, a autoria deixa de ser apenas uma categoria de atribuição individual para tornar-se igualmente uma questão de responsabilidade sobre os sistemas técnicos que tornam possível a criação algorítmica.

Diante da pergunta que orientou este artigo, “o que será do autor?”, conclui-se que a autoria, na era da inteligência artificial, não se extingue nem se dissolve no automatismo técnico. Ao contrário, ela se reconfigura para além da exclusividade do gesto criador, afirmando-se como uma prática de vigilância intelectual, mediação crítica e responsabilidade ética e política. Delegar parte da execução aos sistemas algorítmicos não significa abdicar da agência, mas assumir o compromisso pelas escolhas estéticas, pelos regimes de visibilidade mobilizados, pelas infraestruturas que possibilitam a geração das obras e pelos impactos sociais e ambientais decorrentes desse processo. Mais do que atribuir autoria a uma imagem específica, trata-se de reconhecer a responsabilidade pelo ecossistema técnico, político e material que a produz. Nesse sentido, a singularidade da voz humana não reside na execução manual da obra, mas na capacidade de orientar criticamente os sistemas algorítmicos, recusando que a criação artística seja reduzida à mera recombinação estatística ou transformada em instrumento de legitimação de infraestruturas de exploração.

Declaração de uso de Inteligência Artificial

Este manuscrito contou com o uso do ChatGPT (OpenAI, GPT-5.5; acesso em junho de 2026) exclusivamente para revisão textual, incluindo sugestões de redação, aprimoramento da coesão e correções linguísticas. A ferramenta não foi utilizada para produção de dados, análises ou conclusões, permanecendo o autor integralmente responsável pelo conteúdo científico do trabalho.

Referências

AKTEN, Memo. *Boundaries*. 2024. Disponível em: https://www.memo.tv/works/boundaries/. Acesso em: 23 jan. 2026.

BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Tradução de Mario Laranjeira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Organização, ensaio biobibliográfico e prefácio de Márcio Seligmann-Silva. Tradução de Gabriele Valladag Selva. Porto Alegre: L&PM Editores, 2018.

CASTRO, Edgardo. *Vocabulário de Foucault*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

COPE. Committee On Publication Ethics. *Authorship and AI tools*: COPE position statement. *COPE*, 13 fev. 2023. Disponível em: https://publicationethics.org/guidance/cope-position/authorship-and-ai-tools. Acesso em: 22 maio 2024.

CHRISTIE'S. *Is artificial intelligence set to become art's next great medium?* 12 dez. 2018. Disponível em: https://www.christies.com/en/stories/a-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-0cd01f4e232f4279a525a446d60d4cd1. Acesso em: 23 jan. 2026.

DANTO, Arthur C. *A transfiguração do lugar-comum*: uma filosofia da arte. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia?* Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

FOUCAULT, Michel. O que é um autor? Tradução de Antônio Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. In: FOUCAULT, Michel. *Ditos e Escritos, vol. III*: Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. Organização de Manoel Barros da Motta. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. p. 264-298.

GINSBURG, Jane C. AI Inputs, Fair Use and the U.S. *Copyright Office Report*. 2024. Disponível em: https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-3-Generative-AI-Training-Report-Pre-Publication-Version.pdf. Acesso em: 10 jan. 2026.

HUTSON, Matthew. Robo-writers: the rise and risks of language-generating AI. *Nature*, v. 591, n. 7848, p. 22–25, 2021. DOI: 10.1038/D41586-021-00530-0.

GOOGLE ARTS & CULTURE. *Mosaic Virus, Anna Ridler*. 2019. Disponível em: https://artsandculture.google.com/asset/anna-ridler-mosaic-virus-anna-ridler/XAEvaDZ1O5FdFg?hl=en. Acesso em: 23 jan. 2026.

GROYS, Boris. *In the Flow*. Londres: Verso, 2016.

INTERNETLAB. Projeto de Lei visa combater imitações digitais feitas por meio de IA. *Semanário do InternetLab*, 10 out. 2025a. Disponível em: https://internetlab.org.br/pt/semanario/10-10-2025/#25022. Acesso em: 9 jan. 2026.

INTERNETLAB. OpenAI é condenada por violação de direitos autorais em ação movida por associação alemã. *Semanário do InternetLab*, 14 nov. 2025b. Disponível em: https://internetlab.org.br/pt/semanario/14-11-2025/#25210. Acesso em: 9 jan. 2026.

IRIGARAY, Hélio Arthur Reis; STOCKER, Fabrício. ChatGPT: um museu de grandes novidades. *Cadernos EBAPE.BR*, v. 21, n. 1, p. e88776–e88776, 2023. DOI: 10.1590/1679-395188776.

JASZI, Peter. Toward a theory of copyright: The metamorphoses of "Authorship". *Duke Law Journal*, Vol. 1991, n. 2, p. 455-502.

KIRMANI, Ahmad R. Artificial intelligence-enabled science poetry. ACS Energy Letters, v. 8, n. 1, p. 574–576, 2022. DOI: 10.1021/acsenergylett.2c02758.

KRAUSS, Rosalind E. *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1985.

LATOUR, Bruno. Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. In: BIJKER, Wiebe E.; CARLSON, W. Bernard; PINCH, Trevor (org.). *Inside technology*: building our sociotechnical future. 2. ed. Cambridge; London: MIT Press, 2021.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia.* 3. reimpr. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

MARCUS, Gary; DAVIS, Ernest. *Large language models like ChatGPT say the darnedest things*. 2023. Disponível em: https://garymarcus.substack.com/p/large-language-models-like-chatgpt. Acesso em: 14 out. 2023.

MCCARTHY, Lauren Lee. *LAUREN*. 2017. Disponível em: https://get-lauren.net/LAUREN. Acesso em: 23 jan. 2026

ONKAOS. *Memories of Passersby I – Companion Version*. 2018. Disponível em: https://onkaos.com/work/memories-of-passersby-i-companion-version/. Acesso em: 23 jan. 2026.

ORNES, Stephen. The unpredictable abilities emerging from large AI models. *Quanta Magazine*, 2023. Disponível em: https://www.quantamagazine.org/the-unpredictable-abilities-emerging-from-large-ai-models-20230316/. Acesso em: 15 abr. 2024.

RADFORD, Alec et al. *Improving language understanding by generative pre-training*. Disponível em: https://s3-us-west-2.amazonaws.com/openai-assets/research-covers/language-unsupervised/language_understanding_paper.pdf. Acesso em: 15 abr. 2024.

SAMPAIO, Rafael Cardoso. *Escrita acadêmica ética, responsável e humana com Inteligência Artificial*. Curitiba: SciELO Preprints, 10 dez. 2025. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1678-98732433e018. Acesso em: 10 jan. 2026. (Preprint).

SANTAELLA, Lucia. *Há como deter a invasão do ChatGPT?* São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2023.

SCHIRRU, Luca. *Direito autoral e inteligência artificial*: autoria e titularidade nos produtos da IA. 2020. 351 f. Tese (Doutorado em Políticas Públicas, Estratégias e

Desenvolvimento) - Instituto de Economia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

SELVARAJ, Natassha. O que é Retrieval Augmented Generation (RAG)? *DataCamp*, 14 mar. 2025. Disponível em: https://www.datacamp.com/pt/blog/what-is-retrieval-augmented-generation-rag. Acesso em: 12 jan 2026

STEYERL, Hito. *Meio quente*: As imagens na era do calor. Tradução: André Albert. São Paulo: Ubu Editora, 2026. 224 p. (Coleção Exit).

USCO. United States Copyright Office. *Copyright and Artificial Intelligence, Part 3*: Generative AI Training: A Report of the Register of Copyrights. Washington, DC: U.S. Copyright Office, May 2025. Pré-publicação.

WOLFRAM, Stephen. *What is ChatGPT doing*… and why does it work? 2023. Disponível em: https://writings.stephenwolfram.com/2023/02/what-is-chatgpt-doing-and-why-does-it-work/. Acesso em: 15 abr. 2024.

Recebido em 29/01/2026
Aceito em 30/06/2026

ENTRE A REPRESENTAÇÃO E A PERFORMATIVIDADE: UMA EXPLORAÇÃO DA IMAGEM TÉCNICA DO RENASCIMENTO À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL[1]

Rafael Gonçalves[2]
Maria Cortez Salviano[3]

Resumo: Em que sentido é possível afirmar que há uma verdadeira diferença entre a função operada pela pintura, pela foto e pela arte gerada por IA? Neste artigo, propomos analisar a construção de imagens por inteligência artificial à luz da gênese do que se convencionou chamar de “imagens técnicas”, explorando rupturas e continuidades entre a imagem renascentista, a fotografia moderna e a contemporânea imagem "gerativa". Mostramos, em primeiro lugar, como há uma conexão ligando os ideais de objetividade e antropocentrismo da perspectiva renascentista, a busca por um espelhamento objetivo e automático do mundo na representação fotográfica e a prevalência do figurativismo e do naturalismo na modelagem computacional e centrada em dados da inteligência artificial. Em seguida, exploramos os limites dessa perspectiva que se pretende puramente representacional, mostrando desvios e alternativas de produção de imagem com inteligência artificial, focando nas possibilidades advindas do reconhecimento do aspecto performativo das imagens. Finalizamos apresentando obras de arte em que a performatividade da imagem gerativa é explorada, atestando o potencial criativo de um uso particular da inteligência artificial nas artes.

Palavras-Chave: Imagens técnicas; Inteligência Artificial; Aprendizado de máquina; Fotografia; Perspectiva renascentista.

---

[1]Este trabalho é derivado de pesquisas que receberam auxílios da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), processo nº 2023/01858-0; Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES); e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

[2]Doutorando em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), na linha de pesquisa "Modos de conhecimento e suas expressões: experiências e trajetórias", com pesquisa sobre descolonização e tecnologias digitais. No mestrado em Sociologia na Unicamp, realizou pesquisa sobre "mediação algorítmica e aprendizado de máquina", em que um dos capítulos da dissertação resultante da pesquisa foi sobre o conceito de "imagem" e a aprendizagem de máquina. Participa do Laboratório de Sociologia dos Processos de Associação (LaSPA/Unicamp) e do Grupo de Estudos Gilbert Simondon (GrEGS). Se interessa pela intersecção entre tecnologias digitais e sociedade. E-mail: rafaelg@riseup.net. ORCID: https://orcid.org/0000-0003-3631-5509.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/3812164161985946

[3]Doutoranda em Ciências Sociais na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), com período sanduíche no Department of Science, Technology, and Society (STS) da Virginia Tech, Estados Unidos. Sua pesquisa de doutorado explora relações entre arte, tecnologia e política, e é financiada com bolsas do CNPq (Doutorado) e da CAPES (PDSE). Tem mestrado em Divulgação Científica e Cultural pelo Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo da UNICAMP e bacharelado em Jornalismo pela Faculdade Cásper Líbero. Interesses e atividades recentes incluem áreas como propaganda computacional, estudos sociais da inteligência artificial, tecnoestética e filosofia da tecnologia. E-mail: maria.salviano@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0003-4375-8981.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5036958400141659

BETWEEN REPRESENTATION AND PERFORMATIVITY: AN EXPLORATION OF THE TECHNICAL IMAGE FROM THE RENAISSANCE TO ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract: In which sense is it possible to claim that there is a real difference between the function performed by the painting, the photograph, and the AI-generated art? In this article, we propose to analyze the construction of images by artificial intelligence in the light of the genesis of what has come to be called “technical images”. This article explores ruptures and continuities between the Renaissance image, the modern photography, and the contemporary “generative” image. We show, first, that there is a connection linking the ideals of objectivity and anthropocentrism of Renaissance perspective, the pursuit of an objective and automatic mirroring of the world in photographic representation, and the prevalence of figurativism and naturalism in the data-driven, computational modeling of artificial intelligence. We then explore the limits of this supposedly purely representational perspective, highlighting deviations and alternative approaches to image production with artificial intelligence, focusing on the possibilities that arise from recognizing the performative aspect of images. We conclude by presenting artworks in which the performativity of the generative image is explored, attesting to the creative potential of a particular use of artificial intelligence in the arts.

Keywords: Technical images; Artificial intelligence; Machine learning; Photography; Renaissance perspective.

Em 2023, o trabalho *Pseudomnesia: The Electrician* [Pseudominésia: o eletricista][4], do artista alemão Boris Eldagsen, venceu a categoria criativa do *Sony World Photography Award* (SWPA), importante concurso internacional de fotografia. Já em 2024, *F L A M I N G O N E*[5], criação de Miles Astray, venceu o People's Vote e se classificou em terceiro no Jury Award da categoria destinada a imagens geradas por inteligência artificial (IA) do concurso internacional *1839 Awards*. Entretanto, por motivos que evocam uma simetria notável, nenhuma das duas premiações ocorreu.

The Electrician faz parte da série *Pseudominesia*, inspirada na palavra grega para "memórias falsas", e remete a "uma reminiscência espúria de eventos que nunca ocorreram, em oposição a uma memória que é meramente imprecisa" (Eldagsen, 2023a). Nesse sentido, o fato de que essa imagem não é uma fotografia, mas uma construção que foi, segundo Eldagsen (2023a), coproduzida por meio de IAs geradoras de imagem, em uma espécie de "promptografia" (Eldagsen, 2023b), não deveria ser de todo surpreendente. Segundo o artista, a imagem foi "imaginada por linguagem e mais reeditada entre 20 e 50 vezes através de IAs geradoras de imagem, combinando técnicas de 'inpainting', 'outpainting' e 'prompt whispering'"[6]. Desse modo, *Pseudomnesia: The Electrician* é "a primeira imagem gerada por IA a vencer uma prestigiada competição internacional de FOTOGRAFIA" (Eldagsen, 2023b). Para ele:

> O trabalho que o SWPA escolheu é o resultado de uma complexa interação de engenharia de prompt, inpainting e outpainting que se baseia na minha riqueza de conhecimento fotográfico. Para mim, trabalhar com IAs geradoras de imagem é uma cocriação, em que eu sou o diretor. Não é sobre apertar um botão – e está pronto. É sobre a exploração da complexidade desse processo, começando com o refinamento de prompts de texto, então o desenvolvimento de um fluxo de trabalho complexo, e a mistura de várias plataformas e técnicas. Quanto mais você cria um fluxo de trabalho e define parâmetros, mais criativa sua parte se torna (Eldagsen, 2023b).

[4] Disponível em: <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/>. Acesso em: 23 out. 2024.
[5] Disponível em: <https://www.milesastray.com/news/newsflash-reclaiming-the-brain>. Acesso em: 23 out.2024.
[6] Respectivamente: interpolação da imagem que visa preencher uma região interna, extrapolação da imagem que visa expandir a imagem em alguma dimensão e a geração de imagens por meio de comandos de texto.

Entretanto, após ser selecionado como vencedor do SWPA e revelar que seu trabalho havia sido coproduzido por IA, Eldagsen (2023b) recusou o prêmio, dizendo: “imagens de IA e fotografia não deveriam competir entre si em um concurso como este. Elas são entidades distintas. IA não é fotografia. Portanto, eu não vou aceitar o prêmio”. O concurso previa a inscrição de uma fotografia que utilizasse “qualquer dispositivo”, de modo que Eldagsen se inscreveu “com uma certa malícia [*as a cheeky monkey*]”, “para descobrir se as competições estavam preparadas para a entrada de imagens geradas por IA” (Eldagsen, 2023b).

Desse modo, após ser comunicado pela SWPA que havia vencido, Eldagsen (2023b) explicou que sua imagem utilizava IA, sugerindo que a competição promovesse um evento para discutir possibilidades e riscos de IAs geradoras de imagens. Entretanto, os responsáveis pela competição responderam que ele deveria manter seu prêmio, ignorando a sugestão sobre a possibilidade de realização de um evento sobre o tema. Para Eldagsen (2023a), “nós, o mundo da fotografia, necessitamos de uma discussão aberta. Uma discussão sobre o que nós queremos considerar fotografia e o que não”, e ainda que “assim como a fotografia substituiu a pintura na reprodução da realidade, IA vai substituir a fotografia”. O artista declarou ainda esperar que sua recusa em receber o prêmio impulsione este debate dentro do campo da fotografia.

Já no caso de *F L A M I N G O N E*, de Miles Astray, cujo título mescla as palavras em inglês para flamingo e desaparecido, o inverso aconteceu. Segundo o autor “não há muito o que contar” sobre a fotografia: “quando em Aruba [...] acordando às 5 da manhã para chegar antes das multidões em uma praia em que flamingos vagam livremente [...] eu queria algumas fotos sem pessoas as estragando” (Astray, 2024). Desse modo, a fotografia que “convenceu tanto o júri, quanto o público” é, na verdade, uma foto “tão real quanto o simples arranhar da barriga com que o pássaro está ocupado [na sua foto]” (Astray, 2024).

Diferente de Eldagsen, mas com uma preocupação similar, Astray diz que “submeteu esta foto real [*actual photo*] na categoria de IA do *1839 Awards* para provar que conteúdo produzido por humano não perdeu sua relevância” e que “a Mãe Natureza e seus intérpretes humanos ainda podem vencer a máquina [*beat the machine*]”, pois “sua criatividade e emoções são muito mais que apenas uma sequência de dígitos [*string of digits*]” (Astray, 2024). Para tal objetivo, a fotografia, que aparenta

ter capturado na lente um flamingo sem cabeça, “era o candidato perfeito porque é uma foto surreal e quase inimaginável [*a surreal and almost inimaginable shot*], e ainda assim completamente natural” (Astray, 2024). Segundo Astray (2024), *F L A M I N G O N E* seria a primeira “fotografia real” a vencer um prêmio para IA, mas, depois de revelar sua “verdadeira natureza” para os organizadores, a fotografia do flamingo foi desqualificada do concurso, o que “é uma decisão completamente justificada e certa que eu [Miles Astray] esperava e apoio totalmente” (Astray, 2024).

Deixando de lado outras questões presentes nas falas dos artistas, tais quais se a “IA vai substituir a fotografia” (Eldagsen, 2023) ou se “a Mãe Natureza [e os humanos, ...] ainda podem vencer a máquina” (Astray, 2024), gostaríamos de argumentar que estes são dois bons exemplos que apontam para uma crise da imagem enquanto representação objetiva e racionalizada do mundo exterior. Não que esse não seja um debate existente há muito tempo, estando presente mesmo contemporaneamente ao discurso que deu à fotografia o estatuto de espelho do real (e.g. Machado, 1984). Porém, acreditamos que o advento de novas tecnologias como a IA gerativa[7] tenha lançado luz para novas perspectivas em questões há muito levantadas. Poderíamos invocar inúmeros outros exemplos possibilitados pela emergência e popularização de tecnologias de IA para a geração de conteúdo, mas a simetria dos casos aqui expostos, da primeira arte gerativa a vencer um concurso de fotografia e da primeira foto a vencer um concurso de arte criada com IA, contribui para colocar em questão o debate sobre a pretensa falseabilidade das imagens geradas por IA. Assim, podemos entender estes dois exemplos a partir do pressuposto de sua aparente convergência com outros modos de criação de imagem, isto é, partindo da premissa de que não há como diferenciar uma imagem gerada por IA e por uma câmera fotográfica, por exemplo, apenas pelo resultado final produzido.

[7] Preferimos este termo, por nos remeter mais explicitamente à operação de geração, mas mantendo a proximidade ortográfica com o adjetivo “generativo”, mais amplamente utilizado para se referir a este tipo de IA. Outra possibilidade igualmente válida seria denotar-lhes modelos “geradores”.

Objetividade e antropocentrismo na imagem renascentista

Para Arlindo Machado (2004, p. 226), o livro *Da pintura* de Leon Battista Alberti (2014), publicado originalmente em 1443, pode ser considerado não só o primeiro registro sistematizado sobre a pintura, como indica Leon Kossovitch em seu prefácio da obra de Alberti, mas também "a mais antiga reflexão que se conhece sobre a imagem técnica". Desse modo, a fim de analisarmos a relação entre a imagem fotográfica e aquela gerada por IA, convidamos a leitora a nos acompanhar em um pequeno desvio sobre esse tratado.

Nesse ensaio, o autor se propõe a falar sobre a pintura "não como matemático, mas como pintor", embora à pintora "antes de tudo [lhe] desej[e] que saiba geometria", pois "quem não conhecer geometria não entenderá nem [suas] regras nem regra alguma de pintura" (Alberti, 2014, p. 71, 128). É a partir dessa constatação que o primeiro dos três livros que compõem o tratado vai expor os "rudimentos" da pintura que tratam dos efeitos ópticos da luz, mas "antes de tudo", da matemática (Alberti, 2014, p. 46). Desse modo, além de noções euclidianas, como as de ponto e reta, o primeiro livro dá destaque especial à construção da "pirâmide visual" que liga, por meio de "raios de visão", o olho da pintora à superfície a ser representada. Não deixa de ser digno de nota que, em uma exposição matematizada da pintura, o autor designe por "quantidade" "o espaço da superfície entre dois pontos da orla" (Alberti, 2014, p. 76). Mas voltemos à pirâmide, ideia central da perspectiva albertiana:

> A pirâmide é a figura de um corpo no qual todas as linhas retas que partem da base terminam em um único ponto. A base dessa pirâmide é uma superfície que se vê. Os lados da pirâmide são aqueles raios que chamei extrínsecos. O vértice, isto é, a ponta da pirâmide, está dentro do olho, onde está o ângulo das quantidades (Alberti, 2014, p. 77-8).

Como indica ainda Machado (2004, p. 225) a pirâmide visual "definia o ato pictórico no Renascimento", explicando que "o ponto de referência era o vértice ou 'centro visual' da pirâmide, ao passo que o vidro", imaginariamente localizado entre a pintora e o representado, "correspondia a uma interseção vertical do objeto geométrico, personificando o quadro (a tela) onde deveriam ser projetadas as imagens das coisas compreendidas dentro da pirâmide". Essa é a base da perspectiva linear,

naquele tempo denominada *perspectiva artificialis*, em oposição à *perspectiva naturalis* que se referiria à visão humana (Domingues, 2020). Segundo Ana Clara Domingues (2020, p. 52), "[p]erspectiva significa 'ver através de', tradução latina da palavra grega *optikè*, que significa visão direta e distinta", constatando ainda que "[n]as pinturas e na arquitetura refere-se a uma técnica de visualidade que possibilita a representação de objetos tridimensionais, cuja representação transmite uma forma de ver que ilusiona a natureza".

A óptica e a geometria albertianas são derivadas não só de Euclides, mas também de releituras árabes medievais que as desenvolvem criticando e alterando a geometria grega (Alberti, 2014). Entretanto, a própria relação entre uma perspectiva dita "natural" e outra "artificial" é reflexo de um pensamento culturalmente situado na Europa. Hans Belting (2012) demonstra isso ao descrever o "salto quântico" (Belting, 2012, p. 44) entre o cálculo da perspectiva oriundo de uma teoria científica árabe sobre a visão e a prática artística do Renascimento que fundaria uma teoria ocidental-moderna da imagem. Para o autor, a perspectiva árabe seria uma teoria visual, um cálculo do comportamento de raios de luz que nada teria a ver com a construção de imagens. Belting, inclusive, diferencia a ciência árabe e a técnica artística ocidental chamando-as, respectivamente, de "medição da luz" e "medição do olhar".

> Da parte árabe, uma cultura anicônica apoiou a ciência na tentativa de se desprender das imagens e dos corpos das teorias antigas da visão e de se concentrar na geometria da luz sem considerar as imagens. O Renascimento, ao contrário, fez ciência em um ambiente saturado de imagens. Com a perspectiva obteve os instrumentos para uma nova prática na produção de imagens cuja meta era demonstrar a todo o mundo de maneira intuitiva e gráfica as condições de nossa visão. [...] No Ocidente encontramos um modo de pensar culturalmente específico que se expressa em imagens, enquanto a teoria árabe da visão estava separada dessas. Se levamos a sério o tabu das imagens em um mundo e o apetite por elas em outro, a questão das imagens mostra claramente seu caráter explosivo. Podemos falar de duas culturas visuais que se diferenciam justamente nesta questão. (Belting, 2012, p. 45)

No Ocidente, a produção de imagens era (e, de certa forma, ainda é) um caminho de acesso ao conhecimento, uma forma de reproduzir a realidade, acepção muito distante daquela da prática árabe que, segundo Belting (2012), se configura um

"tabu". Ou melhor, como o autor descreve, o conceito de imagem enquanto representação do mundo sequer faria sentido no mundo árabe. Afinal, esta cultura "tratava o olho como órgão enganoso para o qual os sentidos *interiores* completam o trabalho da percepção" (Belting, 2012, p. 46, grifo do autor). Ou seja, o próprio ato de ver não pode ser entendido como algo neutro, universalmente válido para qualquer humano dotado de visão, pois difere culturalmente. Se *o que* se vê pode variar fundamentalmente de uma cultura a outra, Belting demonstra que *o modo* como se vê também não é uma constante que atravessa tempos e espaços diversos. Disso advém que as possibilidades de criação imagética baseadas em uma relação "direta" com o mundo podem ser tão amplas quanto a multiplicidade dos modos de percepção.

O ideal renascentista de mímese da natureza com a aproximação da perspectiva "natural" e "artificial" fica bastante claro em diversas passagens do *Da pintura* dedicados não só a exaltar a beleza da natureza tomada como objeto e inspiração da pintura[8] (Alberti, 2014, p. 100, 108, 130, 134), mas também a enfatizar sua influência na determinação das próprias técnicas pictóricas (Alberti, 2014, p. 101, 104, 124, 130, 133). Portanto, ao lado da *beleza* como "configuração ideal", Machado (2004, p. 226) considera a "imitação da natureza" e o estatuto de *objetividade* advindo dela, uma das "duas máximas da iconografia renascentista", "claramente delineadas" em *Da pintura*. Esse jogo aparentemente díspar entre beleza e objetividade é elucidado por Machado (2004, p. 225):

> A imagem obtida por intermédio de tal dispositivo [a pirâmide visual e sua concretização em diversos instrumentos] era a seguir "corrigida" por uma aplicação do código da perspectiva artificialis, cuja função básica era sugerir uma ilusão de profundidade sobre a tela plana, mas pressupunha também toda uma ideologia da objetividade e da verossimilhança decorrentes de sua base "científica". De fato, a perspectiva renascentista [...] era encarada pelo homem do *Quattrocento* como um sistema de representação plástica baseado nas leis "objetivas" do espaço formuladas pela geometria euclidiana e,

[8] Embora também seja verdade que a pintora deverá privilegiar, na necessidade de uma escolha, a *beleza* em relação à *natureza*: "E de tudo não apenas lhe será do agrado ater-se à semelhança, mas também acrescentar-lhe beleza, porque, na pintura, a formosura, além de ser grata, é uma exigência. Demétrio, pintor antigo, deixou de atingir o mais alto grau da glória porque se preocupou em fazer coisas que se assemelhavam mais com o natural do que com a formosura" (Alberti, 2014, p. 131-2). Entretanto, como indicado em outras passagens (Alberti, 2014, p. 133, 134), o método para tal deve ser o de "tirar todas as coisas da natureza", de tal forma que "[os] pintores certamente cairão em grande erro se não entenderem que quem pinta se esforça por representar coisa retirada bela e corretamente da natureza".

> como decorrência de tal fato, acreditava-se que ela deveria nos dar a imagem mais justa e fiel da realidade visível.

Assim, beleza e objetividade convergem no sistema de representação renascentista. Tanto é verdade que a imagem renascentista é baseada em uma concepção matematizada de espaço que muito menos é exposto no ensaio sobre a luz propriamente dita ou sobre a cor. Desse modo: “não será, pois, a pintura outra coisa que a intersecção da pirâmide visual representada com arte por linhas e cores numa dada superfície, de acordo com uma certa distância e posição do centro e o estabelecimento de luzes” (Alberti, 2014, p. 83). Para Domingues (2020, p. 52, *grifo nosso*), “tal técnica desencadeou uma série de produções artísticas que *modificou os modos de perceber e enxergar o mundo* por produzir um efeito muito próximo daquilo visto na natureza”, mas de tal maneira que “a perspectiva atua nas imagens de modo que o que vemos não é natural, e sim fruto de uma série de intervenções que os artistas elaboraram para ilusionarem os espectadores”. É assim, pois, que a perspectiva, coração da imagem renascentista, estabelece uma “cultura visual ocidental” que depois se difunde, entre outros, pela fotografia e pelo cinema (Domingues, 2020, p. 53). Ou ainda, nas palavras de Belting (2012, p. 26), ela estabelece uma “forma simbólica na qual se expressa a cultura da época moderna” e que vemos se estender até o contemporâneo. E, para o autor, isso significou uma transformação do próprio estatuto da imagem: "A imagem em perspectiva representava pela primeira vez o olhar que um espectador lança ao mundo, e transformou o mundo em um *olhar para o mundo*" (Belting, 2012, p. 23-4, grifo do autor).

Assim, as imagens passaram a ser “analogias” da visão — um termo que, séculos mais tarde, transformado em “analógicas”, passou a se referir às fotografias. Além disso, outra alteração relevante proporcionada pela perspectiva renascentista foi aquela que fez do espectador o seu centro privilegiado. Afinal, se a imagem é construída como “espaço de olhar” (Belting, 2012), pressupõe-se, como condição de existência, que haja aquele que olha. Ou, como define Belting, “a tela da perspectiva é uma metáfora da presença de um espectador construído apenas em função da imagem” (2012, p. 26-7). Neste sentido, o fator humano torna-se central para a cultura visual ocidental. A

imagem renascentista é aquela que converge os raios luminosos justamente no olho humano.

Portanto, podemos dizer que a produção imagética do Renascimento instaura, por um lado, um ideal de objetividade na reprodução de uma relação com o mundo que, ainda que se apresente como universal, é fortemente localizada; por outro, um antropocentrismo que privilegia um modo de percepção humano: em certo sentido, o antropomorfismo daquele que toma o olho humano como ideal de representação pictográfica exprime muito mais intensamente o humanismo renascentista, do humano como "a dimensão e a medida das coisas" (Alberti, 2014, p. 88), que as próprias determinações das proporções medidas em "braços" ou em "cabeças" — estas, de mesmo comprimento que o pé de Vitrúvio, mas de comparação "mais digna" (Alberti, 2014, p. 91, 108-9).

Dos dois livros remanescentes, respectivamente sobre "a pintura" e "o pintor", algumas passagens ainda nos são especialmente relevantes. No segundo, explicitam-se tanto o ideal representativo da pintura, que contém em si "a força divina de fazer presente os ausentes" (Alberti, 2014, p. 95), quanto seu caráter técnico. Neste aspecto, para além da geometria e da anatomia, exploradas no tratado, Alberti nos concede um exemplo singular de instrumento utilizado para a criação das imagens, que no texto é simplesmente denotado como "véu":

> Para bêm aprendê-lo [o exercício da boa circunscrição, considerada a etapa em que se deve concentrar o "trabalho principal" da pintura[9]], nada mais adequado, a [seu] ver, que o véu, o qual, entre os amigos, costum[a] chamar de intersecção. É da seguinte maneira: é um véu muito fino, de tecido pouco fechado, tinto com a cor que se quiser, com fios mais grossos formando quantas paralelas se queiram. Coloco esse véu entre o olho e a coisa vista de modo que a pirâmide visual penetre pela tela do véu. [...] (Alberti, 2014, p. 102-3).

Constatando que "é impossível imitar uma coisa que não continua a manter uma mesma aparência", mostra como o véu plasma "o verdadeiro vértice da pirâmide", fazendo com que "ao ver uma coisa, ela será sempre a mesma" (Alberti, 2014, p. 103). O véu projeta sobre o objeto da pintura uma grade de paralelas horizontais e verticais

[9] A "circunscrição" é a primeira etapa da pintura tal como apresentada no segundo livro. Depois dela, há a "composição" e a "recepção de luzes" (Alberti, 2014).

que recortam a superfície em retângulos. Dessa forma “o véu funciona como uma intersecção da pirâmide visual, pois ele se interpõe entre o olhar do artista e o objeto” funcionando como “uma prefiguração da própria superfície da pintura (que também é uma intersecção da pirâmide visual)” (Mineo, 2014, p. 111). O funcionamento também se assemelha com a “câmera obscura”, outro dispositivo, "destinado a reproduzir o mundo visível da forma mais exata possível”, cujo uso também se generalizou no Renascimento (Machado, 2004, p. 226). Neste caso, a objetividade é o resultado de uma imagem originada sem a intermediação da imaginação do artista: "a própria realidade que se fazia projetar de forma invertida na parede da câmera oposta ao orifício por onde entrava a luz, enquanto o papel do artista consistia apenas em fixar essa imagem com pincel e tinta" (Machado, 2004, p. 226).

Novamente, o caráter objetivo devém da natureza pretensamente imediata da imagem, que aparece na própria "realidade representada", no mundo natural, "e não na imaginação do artista". No terceiro livro, Alberti mostra ainda que a “categoria fundamental do pensamento pictórico é o ‘tirar’”, como no “tirar do natural” que é, como argumenta Kossovitch, “retratar”, “representar” (Alberti, 2014, p. 64): “devemos tirar da natureza o que queremos pintar e sempre escolher as coisas mais belas” (Alberti, 2014, p. 133), ou ainda, na análise de Kossovitch, “[n]atureza e beleza não se opõem: como eleita, a beleza é natural, e a natureza, bela” (Alberti, 2014, p. 64). Enfatiza-se aqui a geometria e a mímese da natureza, que se exercitaria através da cópia, privilegiadamente “desenhando coisas grandes, quase iguais em grandeza às que se representam com o desenho” (Alberti, 2014, p. 134), além da agilidade. O desenho deve ser rápido, de modo que as pintoras tenham “anteriormente em [si] tudo muito bem pensado, de tal forma que não haja na obra coisa alguma que não [se saiba] onde e como deva ser feita e colocada” (Alberti, 2014, p. 137), donde a tese apresentada por Kossovitch sobre a existência, na pintura renascentista, de um preceito sobre o “primado do intelecto sobre a mão” (Alberti, 2014, p. 65).

É justamente esse privilégio do intelecto, ou ainda, a busca renascentista por uma “imagem cientificamente verossímil”, que é, para Machado (2004, p. 225) “a própria essência” de uma imagem técnica. Segundo Machado (2004, p. 224), “imagens técnicas *stricto sensu* começam a aparecer pela primeira vez no Renascimento italiano, quando os artífices da matéria plástica se põem a construir dispositivos técnicos

destinados a dar 'objetividade' e 'coerência' ao trabalho de produção de imagens". Isso ocorre amparado no conhecimento científico como garantia de credibilidade, verossimilhança e "valor para a produção imagética como forma de conhecimento". É a partir desse momento que "a imagem se torna cada vez mais calculada, arquitetada, conceitualizada, construtiva, encarnando a própria utopia de um total controle do visível" e "a paisagem visualizada no quadro advém cada vez mais sóbria, encorpada, matematicamente controlada, regida por conceitos de simetria e de funcionalidade" (Machado, 2004, p. 224-5).

A construção da objetividade renascentista foi acompanhada daquela de "um número incontável de máquinas [...] e [de] diversos procedimentos de representação", dos quais a pirâmide visual e o véu de Alberti são apenas dois exemplos (Machado, 2004, p. 225). Mais dois aparatos merecem a nossa atenção: o primeiro é a "câmera obscura", já citada acima, mas que, apesar das vantagens, "apresentava sérios problemas de definição, além de exibir uma curvatura nas partes mais afastadas do centro, conforme se pode constatar ainda hoje nas câmeras de 'buraco de agulha' [*pinhole*]" (Machado, 2004, p. 226). Para corrigir tais deformações, um segundo aparato advém necessário: as lentes "objetivas" inventadas por Daniele Barbaro no século XVI. Elas "consistiam num sistema de lentes côncavas e convexas destinadas a refratar a informação luminosa que deveria penetrar na câmera obscura para corrigir os problemas decorrentes da aplicação estreita da perspectiva renascentista" (Machado, 2004, p. 226). É assim que Machado (2004, p. 226) constata que se resolvera nos séculos XV e XVI "todos os problemas ópticos necessários para a produção 'automática' de imagens", argumentando que essa "tecnologia" é responsável não só por "boa parte da iconografia desse período" como também pela "diretriz metodológica e construtiva" da produção de imagens plásticas.

Fotografia, imagem técnica e a ilusão especular

Diante do exposto, podemos constatar, com Machado (2004, p. 227), que "[a] fotografia é filha legítima da iconografia renascentista", não só por utilizar "recursos tecnológicos dos séculos XV e XVI", mas principalmente por "dar continuidade ao modelo de imagem construído no Renascimento, modelo esse marcado pela

objetividade, pela reprodução mimética do visível e pelo conceito de espaço coerente e sistemático, espaço intelectualizado, organizado em torno de um ponto de fuga". O empenho do Renascimento era, já naquele momento, o de "colocar *fora do homem* a produção de imagens" ao remetê-las primeiramente à natureza, mas depois a "máquinas e instrumentos derivados da investigação científica" (ver Machado, 2004, p. 226-7). Dessa forma, Machado (2004, p. 222) opõe a imagem interna subjetiva à imagem exteriorizada, que, "não vindo diretamente do homem, pressupõe sempre uma mediação técnica para exteriorizá-la".

Mas, citando a fotografia e o computador digital como exemplos induvidosos de técnicas geradoras de imagens, o autor constata que "porque toda imagem materializada em algum tipo de suporte é o resultado da aplicação de algum tipo de técnica de representação pictórica" (Machado, 2004, p. 223), de certo modo, toda imagem produzida já é uma imagem técnica. Pois mesmo um dedo embebido em tinta ou um sistema de pensamento que informa os meios de produção de imagem são, em alguma medida, agências técnicas. Remetendo à origem etimológica comum que aproxima técnica e arte (*techné* em grego, *ars* em latim), conclui que "é impossível pensar a estética independentemente da intervenção da técnica" (Machado, 2004, p. 223). Esse ponto nos é crucial, pois admitindo a natureza técnica de toda imagem, escapa-se de falsas dicotomias ou da tentativa de encontrar rupturas absolutas entre imagens ditas "pré-técnicas" ou "a-técnicas" e as "tecnoimagens" da fotografia e da computação digital.

Admitindo a existência de um "campo de fenômenos visuais mais específico" em que "a intervenção de tecnologias [...] afeta substancialmente a natureza [...] da imagem", Machado (2004, p. 224-5) apresenta ainda uma concepção mais restrita de imagem técnica como aquela em que o adjetivo "técnica" é de certa forma determinante, definindo "apenas para fins operativos": imagem técnica como "um campo de fenômenos visuais e audiovisuais em que a intervenção da técnica produz uma *diferença* no universo das imagens, marcando muitas vezes uma cisão, uma distância em relação às imagens do homem, às suas imagens interiores". Entretanto, seguindo o argumento do autor, não se trata de uma cisão absoluta no sentido de uma ruptura que altera qualitativamente a natureza da imagem, mas apenas de uma

diferença de grau que faz com que a fotografia e a imagem de computador estejam *mais defasadas* em relação às imagens subjetivas.

Essa noção é diferente daquela apresentada por Flusser (2018) em sua *Filosofia da caixa preta*. Para este autor, imagem técnica é "imagem produzida por aparelho", do que se segue, no sistema flusseriano, que ela seja um produto indireto do texto científico aplicado, da técnica num sentido mais próximo do moderno. Por isso, seria uma imagem radicalmente distinta daquela produzida por alguém que pinta com um pincel. Para Flusser (2018), a "imagem tradicional" seria uma abstração do fenômeno concreto, ou a cristalização de uma ideia, para uma superfície bidimensional. Diferentemente, a tecnoimagem é reconstituição bidimensional de textos: elas "transcodificam" na superfície um pensamento conceitual, ainda mais abstrato em relação às chamadas "imagens tradicionais". Há aqui não só uma diferença histórica — a imagem antes e depois do advento do texto —, mas também e principalmente de natureza (Flusser, 2018).

Entretanto, apesar da dúvida que colocamos em relação a tal ruptura absoluta presente na noção de aparelho proposta por Flusser, interessa-nos do filósofo ao menos um aspecto: seu conceito de "programa"[10]. Aqui, o programa do fotógrafo, que visa produzir uma imagem nova, com informação, se choca com o do aparelho, com o da fábrica do aparelho, com o do parque industrial, etc. (Flusser, 2018, p. 38 et seq), de modo que a agência é sempre uma composição entre a intenção do fotógrafo e a de todos os programas subjacentes que o informam via aparelho fotográfico. Há sempre um jogo entre fotógrafo e aparelho.

Já para Machado (2004), a fotografia significa muito mais uma automatização e, portanto, uma continuidade do projeto renascentista do que uma verdadeira cisão. A invenção dos métodos químicos de fixação da imagem na película fotográfica no século XIX é considerada por Machado (2004, p. 227) como a retirada do "último gesto artesanal", pois abre a possibilidade "de uma produção inteiramente automática e tecnológica da imagem, dando nascimento, portanto, a uma imagem da qual a intervenção do homem pode ser excluída". Porém, agora percebemos que este gesto não era ainda o último, pois a imagem gerada por IA prescinde inclusive do dedo do

[10] Com ele, Flusser esboça uma sociologia centrada na agência do aparelho fotográfico que se aproxima, por exemplo, com a ideia de "ação-rede [*actor-network*]" em Latour (2005).

fotógrafo, mesmo que, como também é possível notar, exija muitos outros para efetivar o seu programa.

Para Machado (1984, p. 39), "[a] ênfase no referente, a concepção de fotografia como reflexo bruto da 'realidade'" não passaria de uma ideologia. Desse modo, percebemos que a objetividade fotográfica, onipresente hoje, por exemplo no uso de documentos imagéticos de identificação estatal ou na expressão "uma imagem vale mais do que mil palavras", é fruto de uma construção de objetividade. Escolheu-se, alternativamente às anamorfoses e à fotografia experimental, uma construção minuciosa de uma imagem que imita o ponto de vista supostamente universal do olho humano, e uma proximidade entre o referente percebido e a aparência da foto que, deste modo, mostra-se como objetiva.

Imagem digital: entre a maleabilidade anamórfica e o realismo conceitual

A chamada "revolução microeletrônica"[11] e o advento do computador digital marcam outra etapa do desenvolvimento das imagens técnicas. O surgimento do vídeo a partir dos anos 60 abre novas possibilidades que se afastam do naturalismo e figurativismo renascentista ou fotográfico[12]. Segundo Machado (2004, p. 230, 231), "[d]iferentemente da imagem fotoquímica, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação do artista, resultando portanto mais suscetível às transformações e às anamorfoses", chegando a tal ponto que a descoberta do efeito de feedback e a emergência de sintetizadores de vídeo "possibilitaram criar toda uma iconografia informal sem necessidade do concurso da câmera". Por outro lado, a

[11] Sobre esse aspecto, conferir a fala do sociólogo brasileiro Laymert Garcia dos Santos (2013) que apresenta esse momento do ponto de vista de uma "virada cibernética" que, apoiada sobre a noção transversal de "informação", aproximou os interesses capitalista e tecnocientífico, ampliando as possibilidades de acumulação econômica sobre novos campos, em especial, os da informação genética e digital. Embora não seja o foco deste artigo, acreditamos que esse argumento é central para entender a produção de imagens por modelos de IA gerativos, que se amparam na captura de dados frequentemente disponibilizados na internet.

[12] "Não por acaso, a arte do vídeo, que se constitui tão logo os recursos técnicos se tornam disponíveis, definir-se-á rapidamente como uma retórica da metamorfose: em vez da exploração da imagem consistente, estável e naturalista da figura clássica, ela se definirá resolutamente na direção da distorção, da desintegração das formas, da instabilidade dos enunciados e da abstração como recurso formal" (Machado, 2004, p. 230).

imagem digital que é gerada ou processada por computador, bem como os algoritmos de computação gráfica e o caráter numérico e matemático dessas imagens, “aparece como uma verdadeira hipertrofia dos postulados estéticos do século XV, na medida em que ela realiza hoje o sonho renascentista de uma imaginação puramente conceitual, em que a imagem seria encarada e praticada como uma instância de materialização do conceito” (Machado, 2004, p. 232). Desse ângulo, as técnicas de produção de imagem digital criam imagens "ainda mais calculadas, coerentes e formalizadas" do que as pinturas renascentistas, pois pressupõem a existência de "algum tipo de isomorfismo entre as formas da matemática e as estruturas do universo", "uma certa vontade mimética conformando as imagens digitais, um certo sentido de realismo que, de alguma maneira, dá continuidade ao princípio do registro fotográfico", a imagem computadorizada como uma "simulação do realismo fotográfico" (Machado, 2004, p. 232).

O estatuto da imagem digital é, portanto, ambíguo. Diferente do realismo da foto que se ampara sobre uma retórica da fixação dos raios de luz emanados do objeto real, o realismo digital é “essencialmente conceitual, elaborado com base em modelos matemáticos e não em dados físicos arrancados da realidade visível” (Machado, 2004, p. 232). A observação mais recente de Giselle Beiguelman no contexto de obras interativas apresenta muito bem essa ambiguidade, bem como explicita um caráter performativo da imagem do qual gostaríamos de falar mais abaixo:

> As imagens digitais são, sobretudo, mapas informacionais que contém uma série de camadas, o que permite que sejam relacionadas entre si e com outras mídias, a partir de atributos matemáticos. São esses atributos que vão, por exemplo, relacionar determinada coordenada de uma imagem a um texto ou um comportamento (como um movimento ou ativação de escurecimento, por exemplo) (Beiguelman, 2021, p. 18).

O diagnóstico de Machado (2004, p. 233,4), em consonância com o que afirma Beiguelman, é que essas duas tendências advindas com o computador digital estariam convergindo para uma síntese, mas que “não deixa de apontar para sua natureza necessariamente híbrida, resultado de influências distintas e (às vezes) contraditórias”, “como que anunciando uma era de indiferenciação fenomenológica entre imagens

técnicas e artesanais, objetivas e subjetivas, internas e externas". Para o autor, a tendência atual é ver na fotografia uma "matéria-prima" que deve ser trabalhada pelo fotógrafo e manipulada por algoritmos de tratamento de imagem: "'Fotografia' agora é o nome que se dá ao resultado de um processo de edição e não à marca deixada pela luz sobre uma superfície fotossensível" (Machado, 2004, p. 234).

A partir do momento em que a imagem se torna interativa ou manipulável em tempo real, nos é evidente ademais que não é possível conceituar a imagem como algo separado do próprio processo técnico que a produz. Se isso já está esboçado em Flusser (2018), pois sua definição de imagem técnica engloba o programa do aparelho e das redes de produção e circulação fotográficas, olhar para as imagens contemporâneas produzidas por algoritmos escancara esse aspecto. É isso o que ocorre na interessante análise de Baio (2022), em consonância com a previsão de Machado, sobre a recente fotografia de um buraco negro produzida pelo Event Horizon Telescope (EHT):

> As imagens apresentadas pela equipe do EHT surgiram de medições de radiação luminosa emitida pelo fenômeno cósmico, mas a transformação desses raios em uma imagem somente foi possível com a aplicação de uma série de procedimentos computacionais. [...] Antes mesmo da etapa de reconstrução da imagem por software, foram utilizados algoritmos correlacionadores para alinhar os sinais de cada um dos oito telescópios espalhados pelo globo terrestre a uma referência de tempo e espaço comum. [...] Porém, para conseguir revelar a fotografia, os pesquisadores precisavam de informações além daquelas efetivamente captadas. Para preencher os pontos cegos dos telescópios, foram utilizadas tecnologias de aprendizagem de máquina (ramo da inteligência artificial), treinadas para completar a absência de dados, de modo a dar a ver o objeto cósmico em um campo visual que preenchesse por completo o quadro fotográfico (Baio, 2022, p. 91-2).

Segundo Baio (2022), essa imagem produzida pelo EHT é da mesma natureza que as imagens produzidas por câmeras profissionais ou por smartphones, pois, em todos esses casos, tratam-se de construções visuais algoritmicamente mediadas – em especial, o processamento de dados produzidos por sensores de ondas eletromagnéticas. Esses algoritmos são parte do "programa" tal como concebido por Flusser, isto é, são parte essencial do processo de produção das imagens e, portanto, do processo de produção de sentido. Analisando-se de uma perspectiva que busca aproximar tal noção de programa com a mais recente de algoritmo, Baio (2022, p. 96)

conclui que “os processos de produção de imagens acontecem por meio de algoritmos computacionais, de software e hardware, que cristalizam nas máquinas de imagem práticas culturais que estruturam as formas de ver e existir dadas pelos fluxos industriais, pela cultura visual ou pelas estruturas que organizam as relações de poder na sociedade”.

Sobre a aproximação entre as imagens produzidas por “câmeras profissionais” e por “populares smartphones”, o autor comenta: “Em ambos os casos, trata-se de reconstruções feitas via algoritmo a partir do processamento de dados recolhidos de variações de ordem eletromagnética (luz), visando uma imagem que reproduziria os objetos da maneira mais semelhante possível à fotografia analógica” (Baio, 2022, p. 93). Concluindo que “[a] suposta objetividade do processo de produção das imagens, que está cristalizado na cultura visual hegemônica e nos protocolos científicos, teria como objetivo garantir a centralidade de um certo modelo humano de visão”.

Deste modo, a imagem fotográfica contemporânea é composta não apenas de reflexão e refração da luz pela lente objetiva, mas por um sem-número de mediações técnicas adicionais que vão, justamente, construir uma imagem amparada em uma cultura visual específica. Conforme mostramos até o momento, portanto, dois aspectos são centrais para a empresa fotográfica (e de outras técnicas que visam a representação): a veracidade ou o realismo, chancelados por uma noção de *objetividade* que visa negar e se distanciar da agência subjetiva humana, e o figurativismo, amparado em um *antropocentrismo* supostamente universal concretizado pelo privilégio da perspectiva humana sobre o mundo. Em outras palavras, estes são dois importantes elementos do programa, entre outros, da fotografia contemporânea.

Se o exemplo levantado por Baio escancara a natureza construtivista de toda fotografia, apelando para o uso do aprendizado de máquina (AdM) na construção de uma imagem de buraco negro, gostaríamos de explicitar agora o movimento complementar: o papel das imagens no aprendizado de máquina. A partir disso, voltaremos para o caso da IA gerativa, que faz convergir ambas as ideias, para a caracterização da imagem gerada por IA. Mais especificamente, explicitando o caráter antropocêntrico e aparentemente objetivo que ainda é conservado pelo uso dominante das técnicas de IA.

O aprendizado de máquina e a performatividade da imagem

Deleuze (1996, p. 49) já sugeria que "[t]odo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais". Se assentando em dados do passado para incidir sobre o porvir, não seria exatamente sobre essas imagens que atuaria mais diretamente os processos que chamamos hoje de "inteligência artificial"? Contudo, para conceber propriamente uma imagem que possibilite uma extrapolação da atualidade imediatamente percebida é preciso pensar para além da bidimensionalidade da superfície e até mesmo da visualidade. Se é verdade que falamos de imagem quando pensamos em representações visuais, na "imagem de alguma coisa", também é verdade que falamos, outras vezes, em "imagens de mundo", em representação no sentido amplo. Talvez seja isso que Simondon queira enfatizar quando fala dos estereótipos nacionais como imagens: "o francês, para o inglês, é um comedor de sapos e de lesmas" e "os franceses, em certas regiões dos Estados Unidos, são percebidos como 'Don Juan'" (Simondon, 2008, p. 11). Dessa constatação, nos interessa principalmente o processo de "causalidade cumulativa" descrita pelo autor em que uma imagem estereotipada, "puramente mental e subjetiva" se torna uma "atitude real com estado social objetivo" (Simondon, 2008, p. 11). Se em Flusser (2018) o programa concretizado na máquina fotográfica explicita o aspecto performativo e político da criação de imagens, em Simondon ele é explicado por processos de objetivação e subjetivação que nos leva de imagens mentais subjetivas a realidades sociais objetivas e reciprocamente[13].

Mas o que acontece quando esse tipo de imagem é posteriormente objetivada em sistemas técnicos que automatizam a análise de currículos em processos seletivos empresariais ou na análise das probabilidades de reincidência criminal, por exemplo? Os relatos da Reuters sobre o uso de uma IA recrutadora que penaliza mulheres pela Amazon (Dastin, 2018) e da ProPublica sobre o racismo operado pelo software de

[13] "[É] o que mostra Gunnar Myrdal na importante pesquisa sobre a situação dos negros nos Estados Unidos; Os preconceitos que empregadores ou proprietários brancos têm sobre as qualidades e falhas dos negros predeterminam a possibilidade ou a impossibilidade de tal ou tal conduta (por exemplo, profissões); por sua vez, e desta vez objetivamente, as escolhas profissionais predeterminam um certo método de criação dos filhos, um certo nível de educação e ideais definidos; *depois de alguns ciclos de trocas recorrentes que vão da imagem à realidade e da realidade à imagem por percepção, a imagem primitiva é realizada e encontra justificativa suficiente no estado social para se estabilizar*" (Simondon, 2008, p. 11, *grifo nosso*).

reincidência criminal COMPAS (Angwin et al., 2016) nos indicam a direção da resposta. Nesse sentido, parece-nos que as técnicas de aprendizado de máquina intensificam e automatizam, ao mesmo tempo que se apresentam como objetivas, por serem baseadas em dados, a estereotipia causada por esse processo de causalidade cumulativa. Essa é a problemática conhecida no campo de estudos de algoritmos como "viés". A visão computacional e as imagens geradas são um subconjunto (visual) de processos mais amplos de concretização de imagens de mundo via IA.

Num paralelo com a noção de "inconsciente óptico" em Benjamin (1993), Byung-Chul Han (2023, p. 94) chega a sugerir que a mineração de dados que acontece no aprendizado de máquina permite ampliar as ações humanas "como uma lupa digital", revelando "um campo de ação estruturado de maneira inconsciente": "[a] microfísica dos *big data* tornaria visíveis *actomes*, isto é, *microações* que escapariam à consciência". E finalmente, "[a]nalogamente ao 'inconsciente óptico', a inter-relação microfísica ou micropsíquica também poderia ser chamada de *inconsciente digital*". Independentemente de o AdM ser capaz ou não de criar um "psicograma do inconsciente", como sugerido por Han (2023, p. 36), nos é valioso a aproximação que o autor faz dessas técnicas com instrumentos de percepção.

É essa mesma intuição que anima os esforços de Matteo Pasquinelli e Vladan Joler (2021) em sua cartografia do aprendizado de máquina. Para Pasquinelli e Joler (2021, p. 1263), o AdM é "um instrumento de ampliação do conhecimento que ajuda a perceber características, padrões e correlações através de vastos espaços de dados para além do alcance humano": "Na tradição da ciência, aprendizado de máquina é apenas um Nooscópio, um instrumento para ver e navegar o espaço do conhecimento (do grego *skopein* 'examinar, ver' e *noos* 'conhecimento')". Esse "espaço" do qual falam os autores é o conjunto de parâmetros numéricos que são calculados a partir da base de dados (mineração de dados ou aprendizado) que formam o potencial de resolução de tarefas da IA e que é comumente denominado "espaço latente", "espaço de características" ou "espaço de vetores" [*embedding space*].

O computador digital e, em especial, o *smartphone*, permitiram novas formas de representação imagética que não se limitam ao campo visual: microfones captam voz (imagem sonora), GPS a geolocalização (imagem geográfica) e uma miríade de sensores e algoritmos numa interface visual proliferam dados cada vez mais heterogêneos sobre

a realidade. Sozinhos, esses dados pouco significam, mas agregados como bases de dados passam a ser utilizados como repositórios para o treinamento de modelos de aprendizagem de máquina. Esses modelos podem ser vistos como funções matemáticas flexíveis (Gonçalves, 2022), cujo objetivo que a função resolve é determinado pelos parâmetros calculados nesse processo de aprendizagem: classificação, predição e geração de padrões (Pasquinelli e Joler, 2021). Desse modo, os dados capturados e processados pelo modelo de AdM criam uma imagem de determinado processo que se deseja modelar[14].

É dessa maneira que os próprios cientistas e engenheiros engajados no desenvolvimento do campo de aprendizado de máquina, e em particular das redes neurais artificiais e do aprendizado profundo, vertente contemporânea que possibilitou a IA gerativa, reconhecem que tais técnicas funcionam como instrumentos de representação: "Os métodos de aprendizagem profunda são métodos de aprendizagem de representação com vários níveis de representação [...] Com a composição de um número suficiente dessas transformações, funções muito complexas podem ser aprendidas" (LeCun, Bengio e Hinton, 2015, p. 1).

Ao lado de outras genealogias possíveis, que descrevem o desenvolvimento da IA como o da passagem de uma lógica dedutiva para o de uma lógica indutiva de produção de conhecimento (Cardon, Cointet e Mazieres, 2018), ou de uma concretização de técnicas de organização do trabalho coletivo industrial (Pasquinelli, 2023), é possível traçar uma linha genealógica que descreve a inteligência artificial como uma continuidade de processos de automatização da representação aparentemente objetiva.

Desse modo, argumentamos que o aprendizado de máquina cria uma imagem interna em seu espaço latente — representação objetivada em seus parâmetros numéricos a partir da agregação de informação proveniente de uma base de dados — que visa capturar a “imagem virtual”, as potencialidades, imanente ao objeto que visa modelar. Essa imagem interna, representação específica de mundo, age retroativamente sobre a realidade com a atualização dessa imagem interna potencial

[14] Cabe ressaltar aqui que a analogia do modelo como uma função continua a funcionar: na matemática, chama-se imagem de uma função o subconjunto do contradomínio que representa todas as possibilidades de resultados de uma determinada função, isto é, seu potencial de resolução.

em processos de incidência e inferência informacional: são as predições, classificações e gerações que, para nós, amparados em Simondon (2008), promovem processos de objetivação e subjetivação em uma causalidade cumulativa que plasma uma forma específica de ver e agir sobre o mundo contemporâneo.

Especificamente em relação às técnicas de IA gerativa, vemos uma predominância de um modo de representação que continua majoritariamente baseado no naturalismo e no figurativismo. O site *This person does not exist*[15], que gera imagens realistas de rostos de pessoas "inexistentes" utilizando a técnica de aprendizado de máquina StyleGAN2 (Karras et al., 2020), ilustra exemplarmente a capacidade desse realismo baseado em dados. Como outras IAs gerativas, essa ferramenta se ampara na criação de um modelo de aprendizado de máquina que visa gerar imagens "aparentemente reais", ou seja, a tarefa que a técnica resolve é aquela de maximização da verossimilhança. Desse modo, assentado sobre uma abordagem funcionalmente construtivista, seu resultado visa uma aparência de objetividade (processamento automatizado de dados, minimização da intervenção humana) que cristaliza valores antropocêntricos — realismo que se apoia na proximidade da imagem gerada com aquela que um humano supostamente universal vê e percebe.

O potencial criativo da inteligência artificial, ou alternativas da arte computacional/matemática na contemporaneidade

Até o momento, apresentamos um movimento de continuidade em que diferentes suportes se ampararam em uma noção de imagem técnica para valorizar os ideais de objetividade e antropocentrismo, compondo uma cultura visual ocidental e moderna. Entretanto, como já mostrado por Machado (2004), as anamorfoses renascentistas, a fotografia experimental e o vídeo apontam para o caráter ambíguo das imagens técnicas, mostrando potenciais de desvios. "Quando o impressionismo e o cubismo desferem o golpe mortal no modelo de representação do século XV, a fotografia e logo em seguida o cinema surgem como alternativas para repor e perpetuar a figuração que havia sido colocada em crise", mas "já no final do século XIX, em toda a aventura da arte moderna, explicitamente uma arte da negação dos postulados

[15] <https://thispersondoesnotexist.com/>. Acesso em: 28 out. 2024.

renascentistas de objetividade e coerência" mostrou-se também um potencial de desvio, "a ponto de chegar a uma abolição radical da figura especular por meio da abstração" (Machado, 2004, p. 229). Nesse sentido, partimos agora para uma breve exploração de como essa outra acepção das imagens técnicas criou e ainda cria linhas de fuga, apontando para outros modos de relação entre representação, conhecimento e performatividade que desembocam hoje em novas possibilidades de arte gerada por IA.

Partindo do pressuposto de que "cada obra de arte passa a ser a materialização de uma maneira singular de conceber a imagem, uma projeção especulativa de realidades, mundos e sujeitos", o que o Baio (2022, p. 90) provocativamente denomina "pluriontologia das imagens", cada obra de arte "pode criar uma nova maneira de conceber a imagem, de modo que esta possa cristalizar modelos epistemológicos ou mesmo cosmológico de mundos completamente diferentes". Há nisto, uma transição da ênfase da representação para a performatividade: pensar a imagem não apenas como produto, mas como processo de construção; e admitir a possibilidade de diferentes modos de existência imagéticos, retirá-la de sua posição exclusivamente representacional, sobretudo nas funções semióticas de ícone e índice, diante de um referente ausente. Entender as imagens como performativas é enfocar sua capacidade de produção ativa de significados-ação, e não mais naquilo que ela supostamente remete, mas que não está ali.

É isto o que está presente no projeto visual de Eldagsen (2023a), e que também pode ser encontrado no trabalho de diversas outras artistas contemporâneas. *The electrician* é não só uma imagem gerada que parece uma fotografia, mas a construção de um futuro possível para o uso de IA nas artes que remete ao seu potencial de criação coparticipativo que faz convergir tanto o realismo fotográfico, quanto o anamorfismo eletrônico, sob a direção do artista.

Outro exemplo é a artista Giselle Beiguelman. Escritora, pesquisadora e professora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), Beiguelman explora temas como tecnologias digitais, imagem e memória. Em seus trabalhos mais recentes, artísticos e/ou acadêmicos, a questão da produção imagética via uso de sistemas de inteligência artificial tem sido amplamente debatida. Uma de suas produções a fazer isso recentemente foi a exposição *Botannica Tirannica*

que, no Brasil, esteve em cartaz no Museu Judaico de São Paulo de 28 de maio a 18 de setembro de 2022[16].

Nesse trabalho, Beiguelman buscou discutir diferentes aspectos envolvidos na construção de um imaginário colonialista a partir de imagens da botânica. Para tanto, a artista catalogou espécies de plantas cujo "nome popular" contivesse pressupostos misóginos, racistas, antissemitas, xenófobos, entre outros modos de violência simbólica que se apresentam como "preconceito". Em sua espécie de paisagismo às avessas, Beiguelman jogava luz sobre as relações espinhosas entre colonialismo, ciência e sociedade. Vale mencionar, ainda, que as chamadas "ervas-daninhas" compunham a maior parte das plantas nomeadas de forma pejorativa, em uma associação evidente entre as existências humanas e vegetais que são "indesejadas". Entre elas, por exemplo, figuram a "judeu errante" e a "maria-sem-vergonha", presentes em diversos quintais brasileiros.

A exposição ocupava apenas uma sala do Museu Judaico e contava com algumas obras, em diferentes suportes, evidenciando os modos como violências e desigualdades sociais podem se manifestar na ciência e no dia-a-dia da convivência com as plantas. Entre as variadas abordagens da mostra, interessa-nos, aqui, destacar a série *Flora rebellis*, que utilizava algoritmos gerativos para criar imagens e vídeos com as fotografias de algumas das plantas batizadas com nomes pejorativos. A artista dividiu as espécies pelo tipo de motivação que teria inspirado as nomeações, como machismo ou racismo, e buscou gerar novas imagens a partir do que poderiam ser as características imagéticas comuns de cada grupo. Neste gesto, porém, o que se destaca é o ruído, a impossibilidade de se criar uma consonância imagética entre essas espécies. Afinal, o referente dos nomes populares ligados por um campo semântico comum não estava nem nas plantas, nem nas imagens, mas nas relações sociais excludentes do contexto daqueles que nomeiam.

A obra de Beiguelman se utiliza ironicamente do caráter de realismo fotográfico que seria esperado de uma imagem gerada por estes mecanismos para, entre outros aspectos, evidenciar como esse suposto acesso direto ao real é mediado por uma série de fatores. O ruído não se dá pela impossibilidade de relação entre as diferentes plantas,

[16] Disponível em: <https://museujudaicosp.org.br/exposicoes/botannica-tirannica-giselle-beiguelman/>. Acesso em: 29 out. 2024.

mas por colocar em xeque o próprio modo de catalogação/criação da base de dados *a partir* da identificação e geração de padrões. Ao fazê-lo, ela não está demonstrando que a tecnologia em si é falha, mas, ao contrário, que seu pleno funcionamento está ligado a modos específicos de construção do conhecimento. Desse modo, não se trata de buscar corrigir vieses, como se eles não fossem constitutivos de todo e qualquer modelo. O foco é a explicitação, pelo excesso, da incoerência de um realismo possível emanado de uma base de dados que congrega diferentes espécies sob termos que incorporam violências.

Outra produção contemporânea que poderíamos citar é o trabalho de Refik Anadol, artista turco-americano radicado em Los Angeles, Estados Unidos. Em seu site oficial, ele define suas obras como um "cruzamento entre arte, ciência e tecnologia", construindo "esculturas e pinturas de dados em três dimensões, performances audiovisuais e instalações imersivas"[17]. Seu principal material de trabalho são grandes bases de dados que, com a ajuda de IA, tomam forma e ganham cores em visualidades constantemente em mutação.

Entre novembro de 2022 e abril de 2023, sua obra *Unsupervised*[18], parte da série Machine Hallucinations, esteve em cartaz no Museu de Arte Moderna (*Museum of Modern Art*, MoMA) de Nova York. Neste trabalho, Anadol propõe o seguinte experimento: *com o que uma máquina poderia sonhar após ver todo o acervo do MoMA?* Para concretizar esta ideia, o artista e sua equipe aplicaram modelos de aprendizado de máquina para classificar e interpretar a base de metadados da coleção do museu, com mais de 200 anos de história da arte. De acordo com o site oficial do artista,

> As imagens e formas abstratas baseadas em IA que resultam do aprendizado não supervisionado da máquina sobre a arte moderna são ditadas pelo arquivo da coleção do Museu [...]. A pigmentação dos dados da IA, por sua vez, captura o movimento no espaço latente criado pelas alucinações autônomas das máquinas. Cada conexão de dados é conduzida por um algoritmo de detecção de borda e colorida pela densidade de suas coordenadas latentes anteriores e seguintes. Em outras palavras, a máquina permite ao artista traçar suas "decisões inconscientes", numa rede de conexões intrincadas e poéticas (Anadol, 2024).

[17] Disponível em: <https://refikanadol.com/refik-anadol/>. Acesso em: 29 out. 2024.
[18] Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535>. Acesso em: 29 out. 2024.

Com este processo, cujo resultado era exibido em um salão logo na entrada do museu, uma multiplicidade de cores e formas ganha a tela em um fluxo contínuo. Imagens as mais diversas se formam a partir da leitura do acervo do MoMA feita pela máquina, que estabelece conexões entre as diversas obras e preenche os espaços vazios entre um ponto e outro. Quadros misturam-se, uma tela leva a outra, mas não só — o processo em si também é imagem, fluxo anamórfico produtivo que contesta a negatividade própria da imagem especular.

No trabalho de Anadol, o foco incide sobre o próprio espaço latente do aprendizado de máquina, a imagem matemática da máquina, que não foi feita para olhos humanos. Ao fazê-lo, o artista evidencia as formas (literalmente) como o modelo estabelece relações, as linhas que conectam em detrimento dos pontos. Aqui, é o próprio processo do modelo que está em destaque. Embora a técnica utilizada na obra seja denominada "não supervisionada", fica claro que se trata, no processo criativo mais amplo, de uma cocriação, trabalho em conjunto com a máquina daquilo que é interpretado pelo artista como sua "visão".

Nesse sentido, enfatizamos a potência da noção de performatividade para pensar as imagens contemporâneas para além da objetividade e do antropocentrismo modernos. Os algoritmos não só concretizam práticas sociais, mas as constroem ao intervir no mundo por meio da criação de imagens (tanto visuais, quanto textuais, sonoras, etc.). Isso é o mesmo que dizer que os mesmos algoritmos que são muitas vezes conceituados do ponto de vista da percepção (Pasquinelli e Joler, 2021) e da vigilância (Zuboff, 2018), devem ser entendidos também do ponto de sua ação sobre o mundo, de sua performatividade ou agência (Baio, 2022). A imagem algorítmica “nos olha” (Baio, 2022) com seus sensores e outras fontes de dados para, a partir disso, se modificar, alterando a si e ao sujeito que com ela interage, segundo seu programa específico. Daí o aspecto indissociavelmente estético e político das imagens: representar e performar, significar e agir, e vice e versa. Criar outras formas de imagem, outra imaginação, é criar novas formas de ver, e, com isso, novas formas de agir, rompendo não só com a hegemonia de uma cultura visual ocidental dominante, mas abrindo a possibilidade de novos usos e novas práticas que ressignificam as técnicas contemporâneas rumo a uma acepção mais diversa e aberta de arte e de tecnologia.

Referências

ALBERTI, Leon Battista. **Da Pintura**. Traduzido por Antonio da Silveira Mendonça. 4 ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2014.

ANADOL, Refik. Unsupervised — Machine Hallucinations — MoMA. **Refik Anadol.** 2024. Disponível em: <https://refikanadol.com/works/unsupervised/>. Acesso em: 03 fev. 2026.

ANGWIN, Julia, LARSON, Jeff, MATTU, Surya, KIRCHNER, Lauren. Machine Bias: There's Software Used across the Country to Predict Future Criminals. And It's Biased against Blacks. **ProPublica**, 23 de maio de 2016. Disponível em: <https://www.propublica.org/article/machine-bias-risk-assessments-in-criminal-sentencing>. Acesso em: 03 fev. 2026.

ASTRAY, Miles. Reclaiming the brAIn: How My Real Photo *F L A M I N G O N E* Won an AI Award. **Milesastray** (blog). 2024. Disponível em: <https://www.milesastray.com/news/newsflash-reclaiming-the-brain>. Acesso em: 03 fev. 2026.

BAIO, Cesar. Da Ilusão Especular à Performatividade das Imagens. **Significação**: Revista de Cultura Audiovisual, 2022, 49 (57): 80–102. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2022.183203>. Acesso em: 03 fev. 2026.

BEIGUELMAN, Giselle. 2021. **Políticas da imagem**: vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

BELTING, Hans. La perspectiva y la cuestión de las imágenes: caminos entre Oriente y Occidente. In: **Florencia y Bagdad**: Una historia de la mirada entre Oriente y Occidente. Madrid: Ediciones Akal, 2012 (p. 22-92).

BENJAMIN, Walter. Pequena história da fotografia. In: **Obras escolhidas**: magia e técnica, arte e política, 6 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993 (p. 91–107).

CARDON, Dominique, COINTET, Jean-Philippe, MAZIERES, Antoine. La revanche des neurones: l'invention des machines inductives et la controverse de l'intelligence artificielle. **Réseaux** 5 (211), p. 173-220, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.3917/res.211.0173>. Acesso em: 03 fev. 2026.

DASTIN, Jeffrey. Insight - Amazon Scraps Secret AI Recruiting Tool That Showed Bias against Women. **Reuters**, World, 11 de outubro de 2018. Disponível em: <https://www.reuters.com/article/world/insight-amazon-scraps-secret-ai-recruiting-tool-that-showed-bias-against-women-idUSKCN1MK0AG/>. Acesso em: 03 fev. 2026.

DELEUZE, Gilles. 1996. O atual e o virtual. In: **Deleuze**: filosofia virtual, por Éric Alliez, traduzido por Heloísa B. S. Rocha. São Paulo: Editora 34, 1996, (p. 47–57).

DOMINGUES, Ana Carolina. A perspectiva renascentista: a educação dos modos de ver entre e o real e o produzido. **Cadernos da Pedagogia**, 2020, vol. 14 , n. 28, p. 51–59.

ELDAGSEN, Boris. PSEUDOMNESIA. **Boris Eldagsen**. 2023a. Disponível em: <https://www.eldagsen.com/pseudomnesia/>. Acesso em: 03 fev. 2026.

ELDAGSEN, Boris. Sony World Photography Awards 2023. **Boris Eldagsen** (blog). 2023. Disponível em: <https://www.eldagsen.com/sony-world-photography-awards-2023/>. Acesso em: 03 fev. 2026.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma filosofia da fotografia. 1 ed. São Paulo: É Realizações Editora, 2018.

GARCIA DOS SANTOS, Laymert. A informação após a virada cibernética. In: **Revolução tecnológica, internet e socialismo**, 1 ed. Socialismo em discussão. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2003 (p. 9–34).

GONÇALVES, Rafael. Automatismo ontem e hoje: reflexões sobre os limites da inteligência artificial a partir de Simondon. **Ideias**, vol. 13, p. e022008, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/ideias.v13i00.8668218>. Acesso em: 05 maio 2026.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica**: O neoliberalismo e as novas técnicas de poder. 10 ed. Belo Horizonte: Editora Ayiné, 2023.

KARRAS, Tero, LAINE, Samuli, AITTALA, Miika, HELLSTEN, Janne, LEHTINEN, Jaakko, AILA, Timo. Analyzing and Improving the Image Quality of StyleGAN. **2020 IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)**, p. 8107–16. Seattle, WA, USA: IEEE. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/CVPR42600.2020.00813>. Acesso em: 03 fev. 2026.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social**: An Introduction to Actor-Network-Theory. Clarendon Lectures in Management Studies. New York: Oxford University Press, 2005.

LECUN, Yann, BENGIO, Yoshua, HINTON, Geoffrey. 2015. Deep Learning. **Nature**, 2015, vol. 521 n. 7553, p. 436–44 Disponível em: <https://doi.org/10.1038/nature14539>. Acesso em: 03 fev. 2026.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular**: introdução à fotografia. Brasiliense/Funarte, 1984.

MACHADO, Arlindo. As imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. Em **Pré-cinemas & pós cinemas**, 4 ed. Campinas: Papirus Editora, 2004

MINEO, Fabrício Behrmann. A relação entre pintura e natureza em Alberti. **Humanidades em diálogo** 6 de novembro de 2014, p. 101–16. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-7547.hd.2014.106262>. Acesso em: 03 fev. 2026.

PASQUINELLI, Matteo. **The eye of the master**: A social history of artificial intelligence. Verso Books, 2023.

PASQUINELLI, Matteo, JOLER, Vladan. The Nooscope Manifested: AI as Instrument of Knowledge Extractivism. **AI & SOCIETY,** 2021, vol. 36, n. 4, p. 1263–80. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01097-6>. Acesso em: 03 fev. 2026.

SIMONDON, Gilbert. **Imagination et invention, 1965-1966**. Chatou: les Éd. de la Transparence, 2008.

ZUBOFF, Shoshana. Big other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização de informação. In: **Tecnopolíticas de Vigilância**: perspectivas da margem. Editado por Fernanda Bruno, Bruno Cardoso, Marta Kanashiro, e Luciana Guilhon, 1 ed. São Paulo: Boitempo, 2018 (p. 17–68).

Recebido em 03/02/2026
Aceito em 05/05/2026

SONHAR IMAGENS QUE NÃO EXISTEM: FABULAÇÃO, ARQUIVO E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Rafael de Almeida [1]

Resumo: O artigo investiga como práticas audiovisuais contemporâneas mobilizam a inteligência artificial não como mera ferramenta técnica, mas como regime de produção imagética capaz de reconfigurar as relações entre arquivo, memória e fabulação no contexto das imagens negras. A partir da análise do curta-metragem *Emi Ofe* (2024), de Igi Lola Ayedun, discute-se como imagens artificiais, desprovidas de lastro indexical e desvinculadas de um passado arquivável, deslocam o estatuto da evidência documental e tensionam o paradigma moderno da imagem como vestígio. Ancorada em abordagem ensaístico-analítica, a pesquisa articula fabulação crítica, afrofabulação e promptografia para demonstrar que a imaginação especulativa, longe de operar como reparação retrospectiva, constitui gesto político de reexistência diante das lacunas do arquivo colonial, afirmando presenças, corpos e futuros possíveis no audiovisual contemporâneo.

Palavras-Chave: Arquivo; Fabulação crítica; Inteligência artificial; Cinema negro; Reexistência.

DREAMING IMAGES THAT DO NOT EXIST: FABULATION, ARCHIVE, AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract: The article investigates how contemporary audiovisual practices mobilize artificial intelligence not as a mere technical tool, but as a regime of image production capable of reconfiguring the relationships between archive, memory, and fabulation within the context of Black images. Through an analysis of the short film Emi Ofe (2024), by Igi Lola Ayedun, it examines how artificial images, devoid of indexical grounding and detached from an archivable past, displace the status of documentary evidence and challenge the modern paradigm of the image as trace. Grounded in an essayistic-analytical approach, the study articulates critical fabulation, Afrofabulation, and promptography to demonstrate that speculative imagination, far from operating as retrospective repair, constitutes a political gesture of re-existence in the face of the colonial archive's gaps, affirming presences, bodies, and possible futures in contemporary audiovisual practices.

Keywords: Archive; Critical Fabulation; Artificial Intelligence; Black Cinema; Re-existence.

[1] Rafael de Almeida é cineasta e artista visual. Professor de Cinema e Audiovisual e do Programa de Pós-Graduação em Territórios e Expressões Culturais no Cerrado da Universidade Estadual de Goiás - UEG, onde coordena o Entre-imagens - Laboratório Experimental de Cinema e Arte. Doutor em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp, com estágio de doutorado na Universidad Complutense de Madrid, realizou pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás - UFG. E-mail: rafaeldealmeida@ueg.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7088-234X. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9824143886144217.

Introdução

O arquivo moderno, longe de constituir um reservatório neutro do passado, é atravessado por assimetrias de poder que determinam o que pode ser preservado, visibilizado ou esquecido. No contexto das formações coloniais e raciais, essas assimetrias se materializam em lacunas persistentes, apagamentos sistemáticos e violências epistemológicas que incidem diretamente sobre a possibilidade de inscrição histórica de sujeitos negros e afrodiaspóricos. Interrogar o arquivo, nesse sentido, implica deslocá-lo de sua função normativa e compreendê-lo como campo de disputa, no qual memória, imagem e poder se articulam de maneira instável.

No cinema e no audiovisual contemporâneos, especialmente em práticas ensaísticas e experimentais, observa-se uma intensificação de gestos que reconfiguram o arquivo não como instância de restituição do passado, mas como matéria ativa de fabulação. Estratégias como montagem, colagem, simulação e fabricação de imagens deslocam o valor da evidência documental e tensionam a noção de veracidade historicamente associada ao documento visual. Quando situadas no âmbito das imagens negras, essas operações adquirem densidade política específica, uma vez que lidam com arquivos marcados por ausências estruturais, silenciamentos e formas reiteradas de desumanização.

É nesse horizonte que se inscreve a investigação aqui desenvolvida, orientada pela seguinte questão: de que modo práticas audiovisuais contemporâneas, ao mobilizarem imagens geradas por inteligência artificial e arquivos históricos marcados pela ausência, reconfiguram as relações entre memória, fabulação e veracidade, produzindo formas de reexistência diante das lacunas do arquivo colonial? A hipótese que atravessa essa reflexão é a de que a fabulação, longe de operar como negação do real, constitui um gesto crítico diante da insuficiência dos arquivos hegemônicos para dar conta de determinadas experiências históricas e subjetivas.

A fabulação crítica, conforme formulada por Saidiya Hartman (2020), oferece um operador conceitual decisivo para pensar esse gesto. Ao recusar o preenchimento compensatório das lacunas do arquivo, Hartman propõe ativá-las como espaços de invenção, nos quais pesquisa histórica, imaginação narrativa e crítica cultural se articulam sem a pretensão de restaurar uma história íntegra. Em diálogo com essa

perspectiva, a afrofabulação, proposta por Tavia Nyong'o (2019), desloca a autenticidade como valor central da representação e aposta no simulacro como estratégia tática. Se a vida social negra já se encontra atravessada por ficções impostas, a fabulação especulativa torna-se uma forma de reapropriação dessas ficções, capaz de instaurar outras gramáticas visuais e narrativas.

Essa discussão adquire contornos específicos quando atravessada pela inteligência artificial, entendida aqui como uma inflexão contemporânea nos modos de produção artística, e por procedimentos como a promptografia, conforme discutido por Juan Martín Prada. A produção de imagens a partir de bancos de dados algorítmicos explicita regimes contemporâneos de exclusão, normatização e filtragem visual. Nesse contexto, a inteligência artificial não define por si só o caráter artístico das imagens produzidas, mas reconfigura determinadas condições de criação, evidenciando operações de escrita, direção conceitual, seleção e curadoria que participam da elaboração estética das obras. Nesse contexto, a inteligência artificial aparece menos como ferramenta neutra e mais como regime de produção imagética e arquivística, no qual se decide quem pode aparecer, de que modo e sob quais condições.

O foco empírico da reflexão recai sobre *Emi Ofe* (2024), curta-metragem inteiramente gerado por inteligência artificial pela artista e cineasta Igi Lola Ayedun, com duração de nove minutos. Desde suas primeiras imagens, a obra se apresenta ao espectador como um conjunto de imagens sem passado reconhecível, produzindo uma experiência estética marcada pela estranheza, pelo artifício e pela instabilidade perceptiva. Ao construir uma narrativa sobre a experiência da imigração africana na França a partir de corpos e situações que escapam à verossimilhança documental, o filme aborda questões como exploração sexual, hipersexualização e mercantilização de corpos negros e LGBTQIA+, produzindo contra-imagens que articulam memória, ancestralidade e dissidência.

A realização de *Emi Ofe* insere-se em uma trajetória mais ampla de experimentação artística com sistemas generativos desenvolvida por Igi Lola Ayedun. Em texto publicado no âmbito da Bolsa ZUM/IMS, um ano antes do lançamento do filme, a artista discute plataformas de geração texto-imagem como Stable Diffusion, MidJourney e DALL-E 2, situando essas tecnologias no contexto das transformações contemporâneas da cultura visual e dos regimes algorítmicos de produção de imagens

(Ayedun, 2023). Embora o presente artigo não tenha como objetivo reconstruir tecnicamente o fluxo de produção da obra, esse contexto permite compreender *Emi Ofe* como parte de uma investigação continuada sobre imaginação, algoritmos e visualidade sintética.

Os resultados da análise indicam que práticas como a de Ayedun não buscam corrigir o arquivo, mas reconfigurá-lo como território vivo de invenção. Ao criar imagens que jamais integraram os repertórios hegemônicos, mas que respondem a experiências historicamente silenciadas, o audiovisual contemporâneo negro desloca o arquivo de sua função conservadora e o reinscreve como espaço de produção de futuros possíveis. Nesse sentido, a noção de contracolonização, formulada por Antônio Bispo dos Santos, oferece um eixo político fundamental para compreender essas operações como formas de disputa da memória e da imagem no presente.

Em um primeiro momento, discutimos a experiência inicial do espectador diante de imagens produzidas por inteligência artificial, pensadas como arquivos sem passado e como novo regime de visualidade. Em seguida, analisamos o modo como *Emi Ofe* mobiliza o sonho e a imaginação para responder à ausência de imagens herdadas. Na sequência, aprofundamos a fabulação crítica e a afrofabulação como gestos que legitimam a imagem inventada diante das lacunas do arquivo colonial. Por fim, examinamos como o filme articula imagens artificiais, corpo negro e dissidência como práticas de reexistência, deslocando a questão da veracidade histórica para a da existência e da produção de futuros possíveis no audiovisual contemporâneo.

Imagens sem passado

Emi Ofe se inicia com uma imagem em primeira pessoa: o enquadramento mostra parcialmente a proa de uma canoa que flutua em alto mar, vista a partir de um ponto de vista instável, como se o olhar estivesse embarcado na própria travessia. A câmera permanece fixa, mas o movimento das ondas imprime à imagem uma oscilação constante, recusando qualquer sensação de repouso ou estabilidade. A luminosidade inicial, ainda diurna, se transforma rapidamente em um tom mais escuro, produzindo uma passagem abrupta que não marca uma elipse temporal reconhecível, mas um

deslocamento sensível, como se o tempo da imagem se reorganizasse internamente, desvinculando-se de uma cronologia histórica linear e aproximando-se de um tempo experiencial, instável e não mensurável. Desde esse primeiro gesto, o filme desloca a percepção do espectador de uma lógica narrativa para uma experiência de instabilidade, na qual ver não equivale a situar, reconhecer ou recordar.

Essa primeira imagem não oferece coordenadas espaciais precisas nem indícios narrativos que permitam situá-la historicamente. Não há horizonte claramente definido, não há terra visível, não há sinais de orientação. O som das ondas do mar, contínuo e sem variações dramáticas, reforça a sensação de suspensão e deriva. Antes mesmo que qualquer personagem seja plenamente apresentado, o filme instala o espectador em um regime visual no qual a imagem não funciona como testemunho de um acontecimento passado, mas como presença sensorial que se impõe no presente, deslocando a expectativa de reconhecimento histórico para uma experiência de imersão perceptiva. Trata-se de um regime no qual a imagem não remete a algo que "foi", mas insiste como algo que acontece agora, sem garantia de origem ou de lastro histórico.

Após as cartelas iniciais, o filme retorna ao mar, agora em um plano geral que revela duas mulheres negras dentro da canoa. Uma delas permanece sentada, enquanto a outra se mantém em pé, com um véu vermelho excessivamente longo que se estende pelo interior da embarcação e toca a água. A cor intensa do tecido contrasta com o azul acinzentado do mar, introduzindo desde cedo um elemento cromático que não se confunde com naturalismo, mas opera como signo visual reiterado ao longo do filme, funcionando menos como atributo cultural identificável e mais como marca de artificialidade e construção imagética. O véu não cumpre função narrativa evidente, tampouco remete a um contexto cultural específico claramente identificável. Sua presença excessiva, quase antinatural, reforça o caráter simbólico e construído da imagem, afastando-a de qualquer pretensão documental e tornando visível a recusa do filme em operar sob o regime da representação etnográfica ou da autenticidade cultural.

A sequência seguinte amplia esse deslocamento ao apresentar paisagens parcialmente submersas, ruínas de construções inacabadas, paredes desgastadas e espaços tomados pela água. Os movimentos de câmera são sutis, quase imperceptíveis, travellings lentos que deslizam lateralmente sem conduzir o olhar a um ponto de

ancoragem narrativa. A narração em francês surge de modo fragmentado, não como explicação ou contextualização, mas como fluxo poético que se sobrepõe às imagens sem fixar sentidos. A frase inicial, “Quando você nasce no espelho do mundo…”, não esclarece, antes intensifica a indeterminação do espaço e do tempo, deslocando a imagem para um registro reflexivo e especulativo, no qual o nascimento não se refere a um evento biográfico, mas à emergência de uma posição sensível diante do mundo.

Desde esse bloco inaugural, o filme constrói um encadeamento de imagens que parecem existir fora de qualquer linearidade histórica reconhecível. O mar, as canoas, os corpos, as ruínas e os tecidos não se organizam como registros de uma travessia específica, mas como elementos de um espaço simbólico e instável, no qual a imagem não remete a um passado arquivado nem reivindica autenticidade histórica. O que se oferece ao espectador é um conjunto de visualidades que não solicitam reconhecimento, mas adesão sensorial, instaurando um regime de imagem no qual a ausência de passado não aparece como falta a ser reparada, mas como condição constitutiva da experiência, deslocando o déficit histórico para um princípio formal e perceptivo.

Essa abertura não apenas introduz um universo narrativo, mas instaura um regime de imagem no qual a visualidade deixa de operar como vestígio de um acontecimento pretérito e passa a funcionar como presença produzida. As imagens iniciais de *Emi Ofe* não solicitam reconhecimento histórico nem oferecem promessas de verificação, suspendendo desde o primeiro plano a expectativa de evidência que tradicionalmente acompanha a imagem cinematográfica e documental. Ao assumir a artificialidade da imagem e recusar a transparência indexical, o filme desloca o estatuto do arquivo, não mais compreendido como reserva do passado, mas como campo instável de geração visual, no qual a imagem não prova, mas problematiza sua própria condição de aparecimento. Trata-se, assim, de um regime no qual a imagem não remete a uma origem arquivada, mas emerge como construção sem anterioridade histórica reconhecível, instaurando uma experiência perceptiva marcada pela instabilidade, pelo estranhamento e pela suspensão da confiança documental.

Essa suspensão da confiança documental não se reduz a um efeito estético isolado, mas incide diretamente sobre o estatuto da imagem cinematográfica enquanto forma de conhecimento. Embora importantes tradições teóricas da fotografia e do

cinema tenham compreendido a imagem técnica a partir de sua relação material com um referente anterior, essa compreensão foi amplamente tensionada ao longo do século XX por práticas como a fotomontagem, a animação, as manipulações fotográficas e, posteriormente, pelas tecnologias digitais. Ainda assim, a noção de indexicalidade permaneceu como um horizonte relevante em parte significativa dos debates sobre a imagem fotográfica e cinematográfica. Esse horizonte indexical, descrito por André Bazin (2014) como fundamento ontológico da imagem fotográfica, sustentou não apenas regimes de realismo, mas também a possibilidade de leitura crítica da imagem como prova imperfeita, fragmentária ou insuficiente. Em *Emi Ofe*, essa discussão reaparece sob novas condições técnicas, uma vez que as imagens são produzidas por sistemas generativos que não dependem diretamente da captura de um referente visual específico.

A compreensão das imagens geradas por inteligência artificial exige, contudo, situá-las em uma história mais ampla das imagens numéricas e sintéticas. Como observa Arlindo Machado (2001), a digitalização introduz um regime imagético no qual a imagem deixa de depender exclusivamente de processos físico-químicos de inscrição do real e passa a ser produzida por operações matemáticas, cálculos e manipulações informacionais. Nesse contexto, a imagem computacional não deve ser compreendida apenas como representação de um referente externo, mas como resultado de processos de síntese e modelização que já tensionavam, antes da emergência da inteligência artificial generativa, as concepções clássicas de indexicalidade e evidência visual.

Com isso, a imagem se desloca do campo da evidência para o campo do problema. Como observa Georges Didi-Huberman, a imagem não se esgota naquilo que mostra, mas carrega sempre uma dimensão de falta e de excesso que impede sua estabilização como prova plena, afinal “ver é sentir que algo inelutavelmente nos escapa, isto é: quando ver é perder” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 34). Em *Emi Ofe*, essa condição é radicalizada, pois a imagem não apenas falha em testemunhar um acontecimento, como recusa explicitamente a promessa de testemunho. O que se produz, assim, é um regime de visibilidade no qual o reconhecimento é continuamente adiado, exigindo do espectador não a identificação de um referente, mas a negociação com uma imagem que se apresenta como instável, opaca e irredutível à lógica da verificação, fazendo da incerteza um operador cognitivo.

Nesse sentido, o filme se aproxima do que Jacques Rancière descreve como imagem pensativa, uma imagem que não se deixa consumir imediatamente como informação ou narrativa, mas que mantém em suspensão seu próprio sentido: “a imagem de uma suspensão de atividade” (Rancière, 2012, p. 114). As imagens iniciais de *Emi Ofe* não conduzem o olhar a uma compreensão unívoca da travessia, da migração ou do espaço representado; ao contrário, instauram um dissenso sensível no qual a percepção é atravessada por uma indeterminação constitutiva. A imagem não orienta, não explica, não contextualiza, mas insiste como superfície problemática que desloca o espectador da expectativa de reconhecimento histórico, reconfigurando a relação entre ver, saber e acreditar.

É justamente nesse ponto que a inteligência artificial deixa de aparecer como mero recurso técnico e passa a operar como condição material desse regime de imagem. As imagens de *Emi Ofe* não são produzidas a partir de um arquivo histórico a ser consultado, mas a partir de bancos de dados algorítmicos que funcionam como arquivos expandidos, estatísticos e opacos, cuja lógica não é a preservação do singular, mas a recombinação probabilística de padrões visuais. Como observa Juan Martín Prada, “o processo de geração de simulações fotográficas por meio da inteligência artificial consiste em imaginar uma fotografia (especificando-a em um prompt), e não em tirar uma fotografia” (Martín Prada, 2024a, p. 11). Essa distinção desloca radicalmente a linguagem fotográfica de sua base indexical, vinculada à captura de um acontecimento, para um domínio no qual a imagem emerge da imaginação verbal e da escrita instrucional. A imagem algorítmica, nesse sentido, não preserva vestígios nem mantém relação material com um referente anterior, mas recombina padrões visuais a partir de descrições linguísticas, produzindo visualidades que simulam coerência sem reivindicar anterioridade histórica, operando como imagens sem passado reconhecível.

Esse funcionamento desloca profundamente a noção de arquivo. Se o arquivo moderno se constituiu como dispositivo de conservação, classificação e autoridade sobre o passado, o arquivo algorítmico opera como sistema de geração, filtragem e exclusão. Trata-se menos de um repositório de memórias do que de um regime de enunciabilidade visual, no qual aquilo que pode aparecer é determinado por processos de cálculo, treinamento e abstração. A promptografia, nesse contexto, não corresponde a uma simples instrução técnica, mas a um gesto de escrita e curadoria que organiza

probabilidades e delimita campos de visibilidade (Martín Prada, 2024b), reinscrevendo no presente disputas históricas sobre quem pode ser visto e sob quais formas, fazendo da linguagem um operador central da produção imagética. Nesse sentido, a promptografia pode ser compreendida como um desenvolvimento recente de processos de produção imagética já vinculados à lógica da imagem numérica descrita por Machado (2001), ainda que sob condições específicas da inteligência artificial generativa.

A ausência de passado que marca as imagens iniciais de *Emi Ofe* não deve, portanto, ser compreendida como simples falta ou deficiência. Ela aponta para um deslocamento mais profundo, no qual a precariedade do arquivo colonial, marcada por exclusões violentas e silenciamentos sistemáticos, encontra no arquivo algorítmico uma forma distinta de lacuna, agora produzida pela abstração estatística. Enquanto o primeiro falha por apagar, o segundo falha por generalizar, dissolvendo experiências singulares em padrões. Em ambos os casos, o que se produz é um regime de visibilidade que exige ser interrogado não apenas pelo que mostra, mas pelas condições técnicas e políticas que tornam certas imagens possíveis e outras impensáveis.

A experiência do espectador diante desse regime é, assim, inseparável de sua dimensão crítica. O estranhamento, a instabilidade perceptiva e a suspensão da adesão não funcionam como obstáculos à compreensão, mas como operadores que deslocam a imagem do campo da evidência para o da reflexão. Em *Emi Ofe*, essa experiência encarnada se dá sob o signo da incerteza, convocando o espectador a habitar um espaço no qual a imagem não promete verdade, mas exige atenção às condições de sua própria produção, implicando o corpo do espectador no problema da imagem.

Ao iniciar seu percurso com imagens cuja relação com a prova documental e com o vestígio histórico se apresenta de forma particularmente instável, Emi Ofe reinscreve debates já existentes sobre os limites da representação e da evidência visual em um contexto marcado pela geração algorítmica de imagens. A inteligência artificial, longe de resolver essa crise, a reinscreve sob novas condições técnicas, ampliando o campo do problema. Diante desse cenário, torna-se necessário perguntar que formas de imaginação, fabulação ou pensamento visual podem emergir quando a imagem abdica definitivamente de sua pretensão documental, abrindo caminho para regimes imagéticos fundados não na prova, mas na possibilidade.

Sonhar imagens que não existem

A sequência que se inicia pouco após o primeiro minuto de *Emi Ofe* marca um deslocamento sensível no regime de imagens do filme. Se, até então, a travessia marítima instaurava um espaço de suspensão e deriva, aqui a obra se desloca para um conjunto de visualidades que evocam um ambiente ritualístico e especulativo, no qual objetos, corpos e gestos se organizam segundo uma lógica onírica. Três cabeças metálicas, dispostas lado a lado em primeiro plano, recebem uma iluminação dourada proveniente das velas que as cercam. O brilho quente que incide sobre o metal contrasta com a rigidez das formas, produzindo uma imagem que oscila entre o sagrado e o inerte. Espalhadas ao redor, moedas ocupam o espaço, sugerindo oferenda, troca ou sacrifício, sem que se possa identificar uma referência cultural ou religiosa precisa, o que impede a inscrição da cena em um repertório simbólico estabilizado e a mantém em estado de indeterminação produtiva.

É nesse momento que a narração em francês emerge de modo contínuo, não como comentário explicativo, mas como pensamento que atravessa as imagens. A voz afirma: “projetar o futuro naquilo que é distante não apenas um escape do estigma que é sobreviver com todos os seus sonhos sendo compulsoriamente negados, mas sim, depositar no desconhecido a esperança da liberdade de existir”. A narração não descreve o que se vê nem organiza uma narrativa causal; ao contrário, desloca o campo de leitura da imagem para uma temporalidade projetiva, na qual o futuro se apresenta como horizonte imaginado diante de um presente marcado pela negação sistemática dos sonhos. O sonho se afirma, desde já, como operação temporal que rompe com a lógica retrospectiva do arquivo e inaugura uma relação especulativa com a história. O sonho, assim, não aparece como fuga, mas como forma de relação com uma história que não se deixou registrar.

A sequência prossegue com o detalhe de uma escultura de cavalo preto, repousando sobre uma superfície que parece ser de concreto, igualmente rodeada por velas acesas. O fundo desfocado revela outras esculturas, insinuando um ambiente mais amplo, semelhante a um santuário improvisado ou inacabado. A imagem não se oferece

como registro de um ritual existente, mas como composição visual que convoca associações diversas, nas quais força, deslocamento e travessia se insinuam sem se fixar em um significado único. Ao insistir na projeção do futuro no distante, a narração reforça o caráter especulativo dessas imagens e afasta qualquer expectativa de autenticidade etnográfica ou de reconstrução histórica, deslocando a cena do campo do reconhecimento cultural para o da imaginação política.

Ao articular esculturas, corpos, metamorfoses e gestos rituais sob a condução de uma voz que projeta o futuro no desconhecido, *Emi Ofe* constrói um espaço visual que não busca representar práticas existentes, mas imaginar possibilidades de vida diante da ausência de imagens herdadas. O sonho, aqui, se apresenta como resposta sensível à insuficiência do arquivo, um gesto que reconhece a violência da negação histórica e, ao mesmo tempo, afirma a imaginação como condição mínima para pensar a existência.

Esse movimento se inscreve de modo consistente na trajetória de Igi Lola Ayedun. Em projetos anteriores, como “Eclosão de um sonho, uma fantasia”, vencedor da Bolsa de Fotografia ZUM do IMS em 2022, a artista já mobilizava a inteligência artificial e a promptografia para criar cenas especulativas situadas em Paris, em 2005, colocando pessoas negras no centro da cidade e invertendo, no plano da imagem, a lógica que historicamente empurrou esses corpos para a morte no mar ou para a invisibilidade social (Geremias, 2023). A fabulação especulativa aparece, nesse percurso, como estratégia de visibilidade: não se trata de corrigir a história, mas de tensionar os regimes que decidiram quem pôde aparecer e quem permaneceu ausente.

Quando a revista Select observa que, em *Emi Ofe*, Ayedun constrói uma narrativa fílmica sobre a imigração africana na França a partir do ponto de vista das mulheres imigrantes, trabalhando temas como exploração sexual, hipersexualização e mercantilização de corpos negros e LGBTQIA+ com humanidade e sensibilidade, a leitura aponta corretamente para o embate entre ferramenta e afeto, entre procedimento algorítmico e recusa da reificação (Select, 2024). No entanto, mais do que um “tom humano” que resiste à tecnologia, o que o filme produz é um deslocamento do próprio regime de visibilidade: a imagem sonhada não humaniza porque representa melhor, mas porque se recusa a submeter esses corpos aos critérios de reconhecimento já dados pelo arquivo colonial e por suas continuidades algorítmicas.

É nesse ponto que a contribuição de Saidiya Hartman se torna fundamental, ainda como diagnóstico ampliado. A fabulação crítica consiste na "recusa em preencher as lacunas e dar fechamento" (Hartman, 2020, p. 25), mantendo visível a violência que atravessa tanto o arquivo quanto o gesto de narrar. Ao insistir na impossibilidade de acesso pleno ao passado e no silêncio imposto pelo arquivo colonial, Hartman nos permite compreender que o sonho, em *Emi Ofe*, não emerge como escolha estética arbitrária, mas como necessidade imagética diante de uma história que não deixou vestígios suficientes. Sonhar imagens que não existem é, antes de tudo, reconhecer que não há imagens a recuperar. A imaginação não vem depois do arquivo, ela surge quando o arquivo falha estruturalmente, configurando-se como resposta à violência epistemológica do apagamento.

A produção dessas imagens especulativas não constitui uma possibilidade inaugurada pela inteligência artificial. Diferentes tradições artísticas já recorreram à ficção, à montagem, à encenação, à animação e a outras formas de invenção visual para responder a ausências documentais e imaginar experiências historicamente silenciadas. O interesse de *Emi Ofe* não reside, portanto, no fato de produzir imagens imaginadas, mas em fazê-lo por meio de sistemas generativos contemporâneos, reinscrevendo questões antigas sobre memória, representação e fabulação em um novo contexto técnico.

As imagens do filme não pretendem mostrar "como foi", mas insistem em tornar sensível aquilo que falta à história visível. Nesse sentido, elas não simulam o passado nem o reconstroem; elas o imaginam a partir de fragmentos, atmosferas e gestos que não se estabilizam como prova. A diferença entre imaginar, simular e reconstruir é decisiva aqui: enquanto a simulação busca coerência e a reconstrução busca fidelidade, a imagem sonhada aceita sua própria precariedade como condição de pensamento.

Assim, sonhar imagens que não existem não equivale a produzir uma ficção compensatória nem a preencher lacunas com narrativas conciliatórias. O sonho, tal como mobilizado por *Emi Ofe*, preserva a opacidade da experiência histórica e mantém em aberto a violência do apagamento. Ao invés de oferecer respostas, ele instaura um campo de experimentação no qual a imagem permanece em suspensão, resistindo tanto à transparência documental quanto à estabilização simbólica. A imaginação, nesse

contexto, não substitui a memória, mas se afirma como condição de qualquer memória possível.

É justamente a partir dessa suspensão que o sonho começa a se transformar em limiar metodológico. Quando a imagem assume sua condição imaginada e sustenta a lacuna como parte constitutiva de sua forma, ela se aproxima de uma operação mais rigorosa, na qual inventar não significa substituir o que falta, mas ativar criticamente o que não pôde ser visto. É nesse ponto que se coloca a questão decisiva: como fabular diante da ausência sem converter o silêncio em ficção compensatória? Essa pergunta não encerra a seção, mas a projeta adiante, abrindo o caminho para pensar a fabulação como gesto crítico diante do arquivo colonial e de suas reconfigurações contemporâneas.

Fabular diante da ausência

A sequência que se inicia por volta dos dois minutos e trinta segundos marca uma inflexão decisiva em *Emi Ofe*, tanto no regime visual quanto no regime de enunciação do filme. Pela primeira vez, a narração em off cede lugar à fala direta de uma personagem, sincronizada à imagem. Em primeiro plano, uma mulher negra aparece vestida com uma roupa estampada de vaca, usando chifres e orelhas sobre a cabeça. O enquadramento fixo enfatiza o corpo e o figurino como construção, afastando qualquer expectativa de naturalismo ou de caracterização psicológica. A personagem não se apresenta como identidade a ser reconhecida, mas como figura fabulada, na qual humano, animal e símbolo se articulam sem hierarquia estável, produzindo uma imagem que não remete a um referente histórico identificável, mas a um campo de possibilidades imaginadas.

A interrupção da trilha sonora concentra a atenção na voz que emerge de dentro da cena. Em inglês, a personagem inicia sua fala: “I asked her, my dear, Fortuna…”. A frase não se desenvolve como relato explicativo nem como testemunho, mas como evocação dirigida a uma entidade nomeada cujo estatuto permanece indeterminado. A nomeação de Fortuna não ancora a cena em um contexto reconhecível; ao contrário, inaugura um gesto narrativo que se constrói no registro da

fabulação e da personificação abstrata. Falar, aqui, não significa esclarecer, mas instaurar um espaço no qual o sentido emerge precisamente da ausência de referentes históricos estáveis. A fala não reivindica autoridade narrativa; ela assume sua própria precariedade como condição de enunciação.

Nesse primeiro momento, o filme explicita a passagem do sonho à enunciação: a imagem já não apenas sustenta a ausência, ela passa a falar desde ela. Esse deslocamento é crucial, pois marca o ponto em que a imaginação deixa de operar apenas como resposta sensível à lacuna e começa a se estruturar como gesto discursivo, ainda sem método plenamente formulado, mas já consciente de sua posição diante do arquivo.

Na sequência imediata, *Emi Ofe* desloca esse gesto para um segundo momento, menos marcado pela fala e mais pela consolidação visual da fabulação. O filme apresenta um plano médio de uma mulher negra mais velha, vestida de dourado, sentada diante de uma porta rosa desgastada, segurando nos braços um urso branco filhote. A composição fixa e frontal reforça o caráter construído da cena, sustentada pela justaposição de elementos que não se organizam segundo uma lógica realista. O sorriso aberto da mulher e o som de risadas que atravessam o plano dissolvem qualquer solenidade ritual, deslocando a cena para um campo no qual afeto, humor e estranhamento coexistem. Não se reivindica verossimilhança nem reconstrução possível; a imagem insiste em existir como composição imaginada.

Esses dois momentos, articulados em sequência, assinalam um deslocamento qualitativo no percurso do filme. Se, até então, o sonho operava como resposta sensível à ausência de imagens herdadas, aqui a visualidade começa a se afirmar como enunciação. A fala sincronizada, a nomeação de Fortuna e os corpos deliberadamente fabulosos indicam que *Emi Ofe* já não se limita a sonhar aquilo que falta, mas passa a narrar desde um lugar em que o arquivo falhou. A fabulação deixa de ser apenas um regime visual e se afirma como operação discursiva, ainda não plenamente metodológica, mas já politicamente situada.

É nesse ponto que a fabulação crítica, conforme formulada por Saidiya Hartman (2020), se torna um operador decisivo para pensar o gesto do filme. Ao refletir sobre os limites do arquivo colonial e sobre a impossibilidade de acesso pleno às vidas negras historicamente subalternizadas, Hartman propõe a fabulação não como preenchimento

das lacunas históricas, mas como ativação crítica dessas lacunas. Fabular, nesse sentido, não significa inventar para substituir o que falta, mas habitar o intervalo entre o que foi vivido e o que pôde ser registrado, expondo a fratura do arquivo como condição de enunciação. A fabulação crítica opera, portanto, como método que se recusa tanto à restituição quanto à compensação narrativa.

O gesto de Ayedun se inscreve diretamente nesse horizonte ao criar imagens por meio de impulsos cerebrais, descrições textuais e algoritmos de inteligência artificial. Ao deslocar o lugar tradicional da câmera e do olhar como instâncias privilegiadas de acesso ao real, o filme prescinde da captura e do vestígio. As imagens resultam de um processo que combina imaginação verbal, cálculo algorítmico e desejo de visibilidade, assumindo que certas visualidades nunca existiram porque nunca puderam existir no interior do arquivo colonial. Fabular, aqui, é inventar imagens possíveis diante dessa impossibilidade histórica, menos para reparar o passado, do que para tornar sensível sua fratura no presente.

Nesse regime, as imagens de *Emi Ofe* não aspiram a reconstruir acontecimentos ausentes nem a oferecer versões alternativas de um passado verificável. Elas existem precisamente porque não há lastro arquivístico capaz de legitimá-las nos termos tradicionais da evidência histórica. A fabulação não se apresenta como licença poética, mas como método rigoroso de enfrentamento do apagamento, capaz de sustentar imagens que sabem não poder testemunhar. O rigor não reside na prova, mas na consciência ética de falar desde a ausência.

É a partir desse ponto que a contribuição de Tavia Nyong'o permite deslocar ainda mais o debate. Ao propor a noção de afrofabulação, Nyong'o recusa a autenticidade como horizonte normativo da representação negra e afirma o simulacro como estratégia tática de existência fundada em atos de especulação. Como escreve o autor, trata-se da "ficcionalização tática de um mundo que é, do ponto de vista da vida social negra, já falso" (Nyong'o, 2018, p. 6). A imagem inventada deixa de ser pensada como déficit de realidade e passa a operar como reapropriação crítica de ficções impostas por regimes coloniais de visibilidade. Nesse contexto, o simulacro não corrige o arquivo, mas contorna seus limites, criando zonas de existência que escapam à lógica da prova e da autenticidade.

Convém destacar que a potência especulativa da afrofabulação não depende de uma técnica específica de produção de imagens. Muito antes da emergência dos sistemas generativos de inteligência artificial, diferentes práticas artísticas, literárias, cinematográficas e performáticas já mobilizavam a ficção, o simulacro e a invenção visual como formas de enfrentar silenciamentos históricos e produzir modos alternativos de existência. Nesse sentido, o interesse de *Emi Ofe* não reside no fato de recorrer à imaginação especulativa, mas na maneira como reinscreve essa tradição em um contexto contemporâneo marcado pela circulação de imagens geradas por inteligência artificial.

Ao articular fabulação crítica e afrofabulação, *Emi Ofe* não substitui o arquivo colonial por um contra-arquivo transparente. O filme o desloca, reinscrevendo-o como campo instável no qual a imagem inventada se torna forma legítima de memória. Em *Emi Ofe*, essa operação se manifesta na construção de figuras, vozes e situações que não reivindicam comprovação histórica, mas tornam visível a impossibilidade de acesso pleno às experiências que o arquivo colonial deixou à margem. A partir desse deslocamento, torna-se possível compreender de que maneira as imagens do filme não apenas fabulam diante da ausência, mas produzem formas de presença que se afirmam independentemente da validação do arquivo.

Reexistir com imagens artificiais

Por volta dos dois minutos de filme, *Emi Ofe* introduz uma sequência que reorganiza de modo decisivo a relação entre imagem, corpo e espectador. Após um breve plano de detalhe de uma cobra submersa, com a boca aberta em gesto de ameaça, o filme corta para um plano médio de três mulheres negras sob a água. Vestidas de vermelho, algumas com véus sobre a cabeça, elas olham diretamente para a câmera. O enquadramento é fixo e frontal, suspendendo qualquer ação dramática. Os corpos parecem flutuar em posição vertical, como se o fundo do mar se convertesse em espaço de permanência, e não de travessia. A narração em francês afirma: “A intimidade com aquilo nunca visto”, enquanto uma música de batida suave se instala, sem impor clímax ou tensão. Desde esse primeiro plano, o filme desloca a lógica da travessia,

historicamente associada à perda, ao risco e à morte, para um regime de permanência, no qual o corpo negro não é passageiro, mas insistente.

O que se impõe nessa cena não é o movimento, mas o olhar. As mulheres não desviam, não performam, não reagem. Sustentam a frontalidade do enquadramento e devolvem ao espectador um gesto de presença que não solicita reconhecimento nem identificação. Mesmo submersos, esses corpos não aparecem em situação de vulnerabilidade ou risco; ao contrário, a água funciona como meio que os envolve e os sustenta. A artificialidade da imagem, perceptível na textura visual e na composição dos corpos, não se traduz em distanciamento afetivo. O artifício algorítmico não captura os corpos, mas os mantém em suspensão, permitindo que o olhar se estabeleça como relação, e não como apreensão. A imagem não extrai, não classifica, não consome; ela sustenta.

Na sequência seguinte, o filme alterna planos laterais de duas mulheres negras sentadas em uma canoa com novos planos subaquáticos de grupos de mulheres que continuam a olhar diretamente para a câmera. As vestes e os turbantes vermelhos reiteram uma unidade cromática que atravessa a sequência, sem remeter a um código simbólico fechado. Em um dos planos, as mulheres olham para o horizonte; em outro, retornam ao olhar frontal, fixo e silencioso. A narração prossegue: “Tudo que se conhece para fora do pluriverso umbilical de suas raízes foi fabricado pelos contos fantásticos”. A frase não explica as imagens, mas desloca o estatuto do real, sugerindo que aquilo que se apresenta como dado, natural ou exterior às raízes é também construção e ficção. O real, aqui, não é aquilo que se opõe ao artifício, mas aquilo que foi historicamente fabricado como norma.

Essas imagens operam como retratos, mas recusam frontalmente a tradição colonial do retrato como dispositivo de classificação, tipificação ou controle. O olhar direto para a câmera não se oferece como exposição, mas como endereçamento. Não se trata de corpos capturados pelo aparato técnico, mas de corpos que sustentam o enquadramento e o devolvem ao espectador. Mesmo sendo imagens geradas por inteligência artificial, não há aqui a sensação de redução do corpo a dado, tipo ou modelo. A imagem não solicita empatia nem compaixão; ela sustenta a presença como fato sensível. O retrato deixa de ser evidência identitária e passa a operar como gesto político de permanência.

É nesse ponto que *Emi Ofe* desloca decisivamente a questão da fabulação para a da reexistência. As imagens não buscam corrigir representações passadas nem reivindicar reconhecimento histórico. Elas produzem existência no presente, afirmando corpos negros que olham, permanecem e coexistem, mesmo quando gerados por meios artificiais. Reexistir, aqui, não significa sobreviver a despeito da violência histórica, mas afirmar modos de presença que não dependem da validação do arquivo. A inteligência artificial, longe de operar como instrumento de reificação, é mobilizada como meio para sustentar imagens que escapam à mercantilização algorítmica do corpo negro, recusando tanto a lógica do espetáculo quanto a da vitimização.

Ao insistir nesses retratos submersos e frontais, o filme desloca a pergunta sobre a verdade da imagem para a de sua potência política. Não se trata de saber se esses corpos existiram ou poderiam ter existido, mas de compreender o que se torna visível quando a imagem artificial se coloca a serviço da permanência, e não da captura. A verdade deixa de ser um critério ontológico da imagem e passa a ser uma questão de efeitos de presença. Nesse gesto, *Emi Ofe* afirma uma política da presença que não se ancora no passado nem projeta uma redenção futura, mas exerce, no presente, modos de existência que desafiam os regimes coloniais de visibilidade.

Esse deslocamento encontra ressonância direta na noção de contracolonização formulada por Antônio Bispo dos Santos. Ao propor a contracolonização como prática ativa de produção de mundo, Bispo não se refere a um gesto de reação ou correção das narrativas coloniais, mas à criação de outros modos de existência que escapam à lógica da captura, da classificação e da acumulação. Contracolonizar não é responder ao colonial nos seus próprios termos, mas reorganizar regimes de saber, memória e visibilidade a partir de epistemologias que não se submetem à linearidade histórica nem à autoridade do arquivo hegemônico. Trata-se de produzir mundo onde o colonial produziu ausência.

No contexto das imagens geradas por inteligência artificial, essa perspectiva permite deslocar a compreensão da tecnologia de um estatuto instrumental para pensá-la como território de disputa. Os sistemas algorítmicos operam a partir de grandes bancos de dados nos quais se acumulam assimetrias históricas de poder, exclusões sistemáticas e regimes normativos de visibilidade. O controle desses dados implica, portanto, o controle das formas possíveis de imaginação do mundo, assim como dos

corpos, gestos e narrativas que podem ser reconhecidos como visíveis. É nesse horizonte que a formulação de Nego Bispo se torna particularmente elucidativa: “com isso podemos afirmar que a guerra da colonização nada mais é que uma guerra territorial, de disputa de territorialidades” (Bispo dos Santos, 2015, p. 97). O arquivo algorítmico, assim, não se apresenta como ruptura em relação ao arquivo colonial, mas como sua reconfiguração sob novas condições técnicas, estatísticas e opacas, nas quais a colonialidade persiste como lógica de gestão da visibilidade.

É justamente nesse ponto que o gesto de *Emi Ofe* pode ser lido como contracolonizador. Ao mobilizar a inteligência artificial não para reproduzir repertórios visuais dominantes, mas para fabular imagens que escapam às lógicas de reconhecimento e mercantilização, o filme reconfigura o arquivo digital como espaço de invenção. As imagens não reivindicam fidelidade a um passado arquivado nem se oferecem como dados verificáveis; operam como intervenções que tensionam os próprios critérios de visibilidade inscritos nos sistemas algorítmicos. Contracolonizar, aqui, significa deslocar o arquivo do lugar de autoridade para o de disputa.

Nesse sentido, a fabulação algorítmica de *Emi Ofe* não se limita a criticar regimes coloniais de representação; ela produz futuros possíveis a partir daquilo que nunca pôde ser plenamente inscrito no passado. Ao criar imagens que não existiram no arquivo colonial e que tampouco buscam nele legitimação, o filme afirma a inteligência artificial como espaço de reexistência, no qual a memória deixa de ser conservação e passa a ser criação. A memória não preserva: ela inventa. Trata-se de uma política da imagem que não reivindica inclusão no arquivo dominante, mas inventa outros modos de arquivar, ver e existir.

A contracolonização, tal como mobilizada aqui, não se traduz em promessa de redenção tecnológica nem em celebração acrítica da inteligência artificial. Ao contrário, exige reconhecer que os algoritmos também são atravessados por disputas de poder e por continuidades coloniais. O gesto de Ayedun consiste em operar dentro desse campo tensionado, explorando suas fissuras para produzir imagens que não se deixam reduzir a mercadoria, dado ou espetáculo. A inteligência artificial não aparece como solução, mas como campo instável no qual se decide quem pode aparecer, sob quais formas e em direção a quais futuros. A tecnologia não é fim, mas meio de disputa ontológica.

Ao final, *Emi Ofe* não busca reconhecimento histórico nem reparação retrospectiva. O filme produz existência no presente, afirmando corpos negros que olham, permanecem e fabulam diante de arquivos que os negaram. Ao reconfigurar o arquivo algorítmico como espaço de fabulação e disputa da memória, a obra inscreve a inteligência artificial no horizonte da contracolonização, não como continuidade do colonial por outros meios, mas como território no qual futuros possíveis podem ser imaginados e exercidos. Reexistir, nesse contexto, é sustentar a presença onde o arquivo produziu silêncio.

Considerações finais

Ao longo de seu percurso, *Emi Ofe* desloca continuamente o espectador da busca por reconhecimento histórico para uma experiência de convivência com imagens que se assumem como invenção. O filme não solicita adesão à sua veracidade, mas à sua potência de imaginação. Ao sustentar essa condição até o último plano, a obra transforma a ausência de vestígios em condição de criação e faz da fabulação uma prática de presença. Seu gesto político não consiste em preencher as lacunas do arquivo, mas em afirmar que, diante delas, ainda é possível imaginar, narrar e existir.

Junto ao filme, buscamos pensar como práticas audiovisuais contemporâneas mobilizam a inteligência artificial não como promessa de inovação neutra, mas como novo regime de produção imagética e arquivística, no qual se reconfiguram as relações entre memória, fabulação e veracidade. A partir de *Emi Ofe*, o percurso analítico mostrou que o núcleo do filme não reside na tecnologia em si, mas no modo como ela desloca o estatuto da imagem e do arquivo, reinscrevendo antigas assimetrias sob condições algorítmicas e, ao mesmo tempo, abrindo fissuras para outras formas de imaginação e existência.

Ao tratar a imagem como problema, e não como evidência, o filme suspende a expectativa de veracidade historicamente associada ao cinema documental. As imagens geradas por inteligência artificial tensionam de maneira específica debates sobre indexação, autenticidade e evidência visual, reabrindo questões que já atravessavam a história da fotografia, do cinema e das artes visuais. Nesse gesto, *Emi Ofe* desloca o

arquivo de sua função conservadora e o compreende como sistema de enunciabilidade atravessado por exclusões, abstrações e disputas de poder. O arquivo algorítmico, longe de romper com o colonial, reinscreve suas assimetrias sob novas formas técnicas e estatísticas, tornando ainda mais urgente interrogá-lo criticamente.

É nesse contexto que a fabulação se afirma como gesto indispensável. Inspirada pela noção de fabulação crítica formulada por Saidiya Hartman, a análise evidenciou que fabular não significa preencher lacunas nem reparar retrospectivamente a história, mas ativar essas lacunas como espaços de invenção e pensamento. Em diálogo com a afrofabulação proposta por Tavia Nyong'o, *Emi Ofe* legitima o simulacro como forma de existência, recusando a autenticidade como critério normativo da imagem negra. A imagem inventada não aparece como déficit de realidade, mas como resposta tática a regimes históricos de visibilidade que sempre operaram pela ficcionalização e pela violência simbólica.

Esse gesto se radicaliza quando a fabulação se articula à reexistência. As imagens de corpos negros que olham diretamente para a câmera, mesmo quando produzidas por meios artificiais, não buscam reconhecimento histórico nem reivindicam inclusão no arquivo hegemônico. Elas produzem existência no presente, sustentando uma política da presença que escapa tanto à vitimização quanto à mercantilização algorítmica. A inteligência artificial não é celebrada nem demonizada, mas apropriada como campo instável de disputa, no qual se decide quem pode aparecer, sob quais formas e em direção a quais futuros.

Nesse sentido, a articulação entre fabulação crítica e afrofabulação, atravessada por procedimentos de promptografia, permite a criação de outras gramáticas visuais capazes de tensionar narrativas históricas eurocêntricas e regimes hegemônicos de visibilidade. Práticas artísticas especulativas como a de Ayedun desafiam a autenticidade, a linearidade histórica e os apagamentos coloniais, produzindo contravisualidades negras e afrodiaspóricas que não buscam correção nem reparação, mas afirmam modos de reexistência. A integração da inteligência artificial nessas práticas não se limita ao campo da experimentação estética; ela se inscreve também na esfera política, ao afirmar presença, agência e ancestralidade de sujeitos historicamente invisibilizados e ao questionar concepções dominantes de arquivo, imagem e memória.

A noção de contracolonização, formulada por Antônio Bispo dos Santos, oferece um eixo decisivo para compreender esse movimento. Ao reconfigurar o arquivo digital como espaço de disputa e invenção, *Emi Ofe* não responde ao colonial nos seus próprios termos, mas produz outros modos de arquivar, ver e existir. A memória deixa de ser conservação do passado e passa a operar como criação ativa, capaz de imaginar futuros possíveis a partir daquilo que nunca pôde ser plenamente inscrito. Contracolonizar, aqui, significa deslocar o centro da narrativa, recusando a autoridade do arquivo dominante e afirmando epistemologias que não se submetem à linearidade histórica nem à lógica da prova.

Ao final, *Emi Ofe* afirma que a questão decisiva já não é se as imagens artificiais são verdadeiras ou falsas, mas que modos de existência elas tornam possíveis no interior de arquivos historicamente falhos. Embora práticas de fabulação visual antecedam amplamente a inteligência artificial, *Emi Ofe* evidencia como essas disputas em torno da memória, da ausência e da imaginação passam a ser negociadas também no interior dos sistemas generativos contemporâneos. A reexistência, nesse sentido, não opera como superação do passado nem como reparação retrospectiva, mas como prática radicalmente situada no presente, capaz de deslocar o arquivo de sua função normativa e reinscrevê-lo como espaço ativo de invenção.

Pensar o audiovisual contemporâneo a partir desse gesto implica reconhecer que, diante de arquivos marcados por apagamentos coloniais e silêncios estruturais, fabular não é um desvio da história, mas uma forma rigorosa de continuar a pensá-la. Embora a análise se concentre em *Emi Ofe*, o filme se apresenta como caso paradigmático de um conjunto mais amplo de práticas audiovisuais contemporâneas que mobilizam a fabulação, a inteligência artificial e o arquivo para disputar regimes de visibilidade, memória e existência. Sonhar imagens que não existem, fabular diante da ausência e reexistir com imagens artificiais não constituem etapas sucessivas, mas um mesmo gesto político e estético: afirmar a presença onde o arquivo falhou e, a partir dessa falha, imaginar e exercer futuros possíveis.

Referências

AYEDUN, Igi Lola. Há muito venho sonhando com imagens que nunca vi. **Revista ZUM**, Instituto Moreira Salles, 9 jan. 2023. Disponível em: https://revistazum.com.br/bolsa-zum-ims/ha-muito-venho-sonhando-com-imagens-que-nunca-vi/. Acesso em: 09 jun. 2026.

BAZIN, André. A ontologia da imagem fotográfica. In: BAZIN, André. **O que é o cinema?** Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2014. p. 25-34.

BISPO DOS SANTOS, Antônio. **Colonização, quilombos: modos e significações**. São Paulo: N-1 Edições, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2010.

GEREMIAS, Priscilla. A revolução é azul é gerada por inteligência artificial. **Marie Claire Brasil**, 15 mar. 2023. Disponível em: https://revistamarieclaire.globo.com/cultura/noticia/2023/03/a-revolucao-e-azul-e-gerada-por-inteligenciaartificial.ghtml. Acesso em: 23 set. 2025.

HARTMAN, Saidiya. Vênus em dois atos. **Revista Eco-Pós**, v. 23, n. 3, p. 12-33, 2020.

MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro, Brazil: Contra Capa, 2001.

MARTÍN PRADA, Juan. La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial: automatización creativa y cuestionamientos éticos. **Eikón Imago**, Madri, v. 13, e90081, 2024a.

MARTÍN PRADA, Juan. Máquinas del futuro para imaginar el pasado. **Ensayo y Crítica**, 2024b.

NYONG'O, Tavia. **Afro-Fabulations:** The Queer Drama of Black Life. New York: New York University Press, 2019.

RANCIÈRE, Jacques. A imagem pensativa. In: RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

SELECT.ART. Igi Lola Ayedun lança filme gerado inteiramente por IA no 32º Festival Mix Brasil. **Select.art**, 31 out. 2024. Disponível em: https://select.art.br/igi-lola-ayedun-lanca-filme-gerado-inteiramente-por-ia-no-32o-festival-mix-brasil/. Acesso em: 23 set. 2025.

Recebido em 29/01/2026
Aceito em 03/07/2026

ARTISTIC TECHNODIVERSITY: A CRITICAL PERSPECTIVE ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN MUSICAL CREATION[1]

Afonso Felipe Romagna[2]
José Henrique Padovani[3]

Abstract: Given the rapid proliferation of Artificial Intelligence (AI) within the musical landscape, this article offers a reflexive and practical analysis of its implications for sonic creation. We problematize the ethical and commercial biases inherent in generative tools, critiquing the reductive "human versus machine" dualism that dominates contemporary discourse. To address these complexities, we propose a theoretical framework centered on the concept of Artistic Technodiversity, synthesizing Latour's 'quasi-objects', Tsing's 'polyphonic assemblages', and Hui's 'technodiversity'. By deconstructing the pervasive metaphors of the technology industry, this study advocates for a decentralized and pluralistic engagement with digital tools. After exploring these theoretical foundations, we moved on to a practical interrogation of four case studies including practices ranging from sound installation to guided improvisation.

Keywords: Artificial Intelligence; Technodiversity; Musical Creation; Creative Processes.

TECNODIVERSIDADE ARTÍSTICA: UMA PERSPECTIVA CRÍTICA SOBRE A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA CRIAÇÃO MUSICAL

Resumo: Diante da rápida proliferação da Inteligência Artificial (IA) no cenário musical, este artigo oferece uma análise reflexiva e prática de suas implicações para a criação sonora. Problematizamos os vieses éticos e comerciais inerentes às ferramentas generativas da atualidade, criticando o dualismo redutor entre "humano versus máquina" que domina o discurso contemporâneo. Para abordar tais complexidades, propomos um arcabouço teórico centrado no conceito de 'tecnodiversidade artística', sintetizando os 'quase-objetos' de Latour, as 'montagens polifônicas' de Tsing e a 'tecnodiversidade' de Hui. Ao desconstruir as metáforas onipresentes da indústria tecnológica, este estudo defende um engajamento descentralizado e pluralista com as ferramentas digitais. Após explorar esses fundamentos teóricos, transitamos para uma investigação prática de quatro estudos de caso que abrangem práticas que vão desde a instalação sonora à improvisação guiada.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Tecnodiversidade; Criação Musical; Processos Criativos.

---

[1] Esta pesquisa contou com fomento do CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, da FAPEMIG – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais e do IFRO – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia.
[2] Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Música da UFMG.
E-mail: liperomagna47@hotmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5069-9695.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/7456184811841367
[3] Professor do Programa de Pós-Graduação em Música da UFMG. E-mail: zepadovani@gmail.com.
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8919-7393.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/8730308777713520

Introduction

The discourse on AI oscillates between enthusiasm for enhancing human capabilities and fear regarding the concentration of power stemming from the replication of social biases by technologies developed in specific sociopolitical and economic contexts (HUI, 2023, p. 6). This polarization reflects a human-machine duality that limits the analytical scope concerning the complex interactions emerging from our relationship with technology. Such narratives also align with a transhumanist[4] ideology that aims to disseminate a superintelligence capable of resolving all of humanity's problems, when, in fact, they contribute to the propagation of prejudices and apocalyptic theories (GEBRU; TORRES, 2024). In the realm of art, discussions gravitate toward issues of copyright, creativity, human-machine co-creation, and artistic standardization (ZYLINSKA, 2024). Debates also persist regarding the capacity of machines for creativity and how these discourses, particularly when driven by commercial interests, can hinder the relationship between humans and machines in the creative process (BODEN, 2009, 2021; BOWN et al., 2020; DAVIS, 2021; ZYLINSKA, 2024). Consequently, it is crucial to mobilize a theoretical framework that offers an alternative to centered and monolithic views of this technology, proposing a decentralized mode of thought that is also applicable to artistic processes.

This article aims to offer a critical, theoretical, and practical reflection on AI in art, from a non-hegemonic perspective, structured as follows: (1) a philosophical and anthropological perspective grounded in the conceptions of Bruno Latour (1994) and Anna Tsing (2015), whose works contribute to overcoming the human-machine and human-nature duality; (2) a proposal for technical appropriation based on the concept of *technodiversity*, drawing on Hui's (2020) path for the diversification of technical thought beyond a Western *monotechnology*; and (3) a case study of four artistic projects that employ AI resources, analyzed through the perspective we term *artistic technodiversity*.

[4] An ideology that views technology as a path to transcend the fundamental limitations of the human condition—such as disease, aging, and even death—promoting an optimistic vision of the possibilities of a post-human future (MORE; VITA-MORE, 2013).

1. Deconstructing *transhumanism*

According to Simondon, the primary cause of alienation in the contemporary world regarding technology stems from a lack of knowledge concerning the nature and essence of the machine's functioning (SIMONDON, 2020). The use of technological resources, when confined to the conceptual frameworks in which they were designed, significantly limits our creative autonomy and capacity for action. Given the complexity of AI resources — the focus of this work — the challenge lies in determining how to employ them without succumbing to dependency and alienation. It is precisely as a response to this limitation that we propose a technical appropriation, aiming for a more conscious and engaged mode of interaction with the machine. We do not advocate that all artists become programmers or computer scientists; appropriation occurs more through a conscious stance than through technical mastery itself. Latour recognizes that "the more the individual is dependent, the less they are free; however, when the person recognizes themselves as dependent, the greater is their margin of action" (LATOUR, 2021, p. 85, ot[5]), and continues:

> When the individual attempts to disentangle themselves from things, they constantly stumble upon their limits, moan and complain, are invaded by sad passions, leaving them with little more than indignation and resentment. Yet when the person extends themselves, repopulates, gains distance, we notice that they literally disperse, distribute themselves, mix and recover, little by little, powers to act that they could not even imagine having (LATOUR, 2021, p. 85, ot).

Acknowledging the technical, conceptual, ethical, and human limits of AI, alongside adopting a critical stance regarding this technology, enables a departure from the profit and productivity biases that currently drive technological advancement. This constitutes a political, social, and artistic act. Exercising this distance to achieve a broader comprehension of AI is decisive for grasping the proposed concepts of *technodiversity* and technological appropriation. Consequently, we undertake a critical discussion that first reflects on the advancement of this technology today, observing it from a macro perspective before proposing an analysis of its applications in the realms of music and art.

[5] Our translation

1.1 Hybrids or *quasi-objects*

The rise of complex entities such as expert systems and digital machines, which in the current context encompass AI, constitutes the materialization of a crisis of representation that Latour calls the *proliferation of hybrids* (LATOUR, 1994, p. 10). Latour defines *hybrids (or quasi-objects)* as the third state of things and subjects; they are beings that originate in the space of mediation (or translation) kept clandestine by the modern constitution. These *hybrids* refuse to be imprisoned in the object-subject duality, nor can they be reduced to mere mixtures of pure forms; "they sketch out imbroglios of science, politics, economy, law, religion, technology, fiction"(LATOUR, 1994, p. 10). Within this conjecture, it is possible to suggest that AI resources act as mediators in sociotechnical networks, distinguishing themselves from simple intermediaries that merely transport pure information. Understanding artificial intelligence as a *hybrid agent* allows us to counter the view of a transhumanist and/or post-human ideology. AI can be seen not as a substitute for the human being, but rather as an agent of active mediation. It transcends the role of a passive intermediary, behaving as an actor that, according to Latour's conception, possesses the capacity to translate and simultaneously redefine the information it conveys. Consequently, an AI system functions as the stabilization of a heterogeneous network of associations comprising the algorithm (code), the hardware (server), the data (training sets), the engineer (programmer), and the user (interactor). It is within this assembly that the AI establishes itself as a mediator: its operations are not neutral transmissions, but complex translations born from the friction and negotiation between these human and non-human actors. When we refer to the term *agent* we are proposing that AI possesses, as Viveiros de Castro (2013) states, a frozen human action and therefore an intentionality or agency of those who created them. That is to say going against a logic of replacing the human with the machine involves recognizing the human actions that this technology carries.

Applying this discussion to artistic creation enables a shift in focus from a "creative machine" to the mediation of the creative process assisted by AI. In this scenario, artistic practice becomes the field where this construction of subjects and objects is most evident, undoing the illusion of a technology detached from human

practices. When the focus is no longer on whether AI resources will replace humans, even in the arts, we contribute to the deconstruction of human-machine dualities and begin to observe this network of actors (LATOUR, 2011) that are mutually dependent.

It is from this point of consciousness, grounded in a philosophical and anthropological perspective, that a critical stance emerges regarding the current technological revolution. This revolution is often masked by anthropomorphic metaphors that obscure our understanding and, consequently, the application of these technological resources in the arts and human life in general. Although understanding AI as a mediator of this sociotechnical network overcomes transhumanist ideology and allows for the denaturalization of technology (viewing AI as neither pure technique nor pure human), it does not automatically direct a critique toward the political-economic context. Issues of bias, the precarization of labor, and the concentration of power necessitate further analysis through the lens of the capitalist relationships we build with this technology (FAUSTINO, 2023). While conceptual and ethical critiques are fundamental to elucidating technology, creative practice offers a praxis of appropriation capable of contesting the proletarianization (STIEGLER, 2010) of art in the current technical landscape mediated by AI. It is here that the concepts of technological appropriation and the argument for AI regulation and decentralization become relevant, and where the work of Anna Tsing (2015) proves useful.

1.2 Polyphonic Assemblage as a path to *Technodiversity*

This theoretical discussion regarding AI is primarily justified by what Rouvroy and Berns term *Algorithmic Governmentality*: “a certain type of (a)normative or (a)political rationality that rests on the collection, aggregation, and automated analysis of data in massive quantities so as to model, anticipate, and affect, by anticipation, possible behaviors” (ROUVROY; BERNS, 2015, p. 42, ot)[6]. In artistic production, the indiscriminate exploitation of data from works, pieces, and aesthetic experiences to create generative tools for sound, video, image, and music primarily serves the goals of

[6] See also (VOROPAI, 2023).

productivity, profit, and wealth concentration for major technology companies (GEBRU et al., 2023, p. 363). Furthermore, this practice results in the standardization of artistic outputs, contributing to the dissemination of prejudices and norms that marginalize productions originating outside the world's major markets and cultural centers (ZYLINSKA, 2020). Bateson (1999, p. 492) characterizes this process of eugenics via technology as an *ecology of bad ideas*:

> Let us now consider what happens when you make the epistemological error of choosing the wrong unit: you end up with the species versus the other species around it or versus the environment in which it operates. Man against nature. You end up, in fact, with Kaneohe Bay polluted, Lake Erie a slimy green mess, and "Let's build bigger atom bombs to kill off the next-door neighbors." There is an ecology of bad ideas, just as there is an ecology of weeds, and it is characteristic of the system that basic error propagates itself. It branches out like a rooted parasite through the tissues of life, and everything gets into a rather peculiar mess. When you narrow down your epistemology and act on the premise "What interests me is me, or my organization, or my species," you chop off consideration of other loops of the loop structure. You decide that you want to get rid of the by-products of human life and that Lake Erie will be a good place to put them. You forget that the eco-mental system called Lake Erie is a part of your wider eco-mental system—and that if Lake Erie is driven insane, its insanity is incorporated in the larger system of your thought and experience (BATESON, 1999, p. 492).

Bateson further argues that serious epistemological errors are difficult to disentangle because the erroneous premises are functional and thus remain unperceived (BATESON, 1999, p. 493). Critiquing and countering the post-humanist drive toward AI acceleration is essential to fostering a *technodiversity* of these resources in both social life and art. The problem of bias, or of this *ecology of bad ideas*, is that it benefits only social groups that share similar cultural, social, and economic backgrounds, thereby marginalizing difference, which is a direct result of capitalist policy.

Although Latour's concepts contribute to an understanding of how AI functions within this sociotechnical entanglement, he does not offer a way out of the relationships inherent in this new mode of being. This mode emerges from an encounter defined by precarious capitalist conditions, such as low-paid data labeling workers, dependence on lithium mining in conflict zones, the exhaustion of human attention, and the unauthorized and unremunerated use of artists' work as data. All of these, inherently

based on exploitation and inequality, are mechanisms which converge to render the system economically viable.

To counter this universalizing logic, the concept of *polyphonic assemblage*, proposed by Anna Tsing (2015), focuses on scenarios where construction fails or on the landscapes of ruin left behind by capitalism. Tsing's central interest lies in the process of coexistence. She employs the metaphor of *polyphony* (exemplified by the madrigal and the fugue) to highlight that encounters between diverse beings are frequently characterized by uncertainty, disharmony, and diversity. In these assemblages, the objective is not stability, but rather the manifestation of a provisional coexistence in environments that have been significantly disturbed and *contaminated*.

> Precarity is the condition of being vulnerable to others. Unpredictable encounters transform us; we are not in control, even of ourselves. Unable to rely on a stable structure of community, we are thrown into shifting assemblages, which remake us as well as our others (TSING, 2015, p. 20).

Tsing critiques capitalist scalability which seeks reproduction and expansion without limit, because it ignores the complexity and precarity of ecosystems. Commercial AI, embedded within this model, operates as a *monoculture*, fostering a narrow, consumer-driven perspective for big tech companies. The *polyphonic assemblage*, by celebrating the local, the precarious, and the indeterminate, suggests AI not as a universal tool, but as a technical-cultural organism in constant contamination with its multiple environments.

> How does a gathering become a "happening," that is, greater than a sum of its parts? One answer is contamination. We are contaminated by our encounters; they change who we are as we make way for others (TSING, 2015, p. 27).

We inhabit an environment contaminated by new technologies that modify social and economic landscapes, giving rise to new "ways of making worlds" (TSING, 2015, p. 22). Within this context, Tsing critiques the logic of universalization: a product of the capitalist economy that also permeates scientific production. This logic is directly observable in the deployment of commercial AI in recent years, which, rather than

adapting to these new worlds, establishes itself as a dominant model of *monotechnology* (HUI, 2022).

> To mix scientific and vernacular forms of evidence invites accusations of bowing down to science. Yet this assumes a monolithic science that digests all practices into a single agenda. Instead, I offer stories built through layered and disparate practices of knowing and being. If the components clash with each other, this only enlarges what such stories can do (TSING, 2015, p. 159).

In contrast to a market increasingly dominated by a few institutions, in which the pursuit of a *monoculture*, a *monotechnology*, and a *monolithic science* prevails, Tsing proposes encounter, contamination, and diversity as practices for the emergence of new approaches situated on the margins of capitalist ideology. Given the concentration of technical, intellectual, and financial resources within large corporations, which drives the production of technological artifacts functionally oriented primarily by the logic of profit and productivity, the appropriation of these artifacts in art constitutes what Tsing describes as "living in the ruins of capitalism." The capacity to generate new possibilities of use from these encounters can open pathways for a new type of artistic experience. This perspective aligns with what Hui terms *technodiversity*, which is discussed below. Beyond merely providing a theoretical framework, this project aims to manifest *technodiversity* through artistic practice.

2. Towards an *artistic technodiversity*

Derived from the notion of *cosmotechnics* developed by Yuk Hui, *technodiversity* emerges as an alternative to the view of a *monolithic*, universal, and hegemonic technology. Hui begins with the realization that, in modernity, technics has been severed from cosmologies — the symbolic, ethical, and spiritual systems that historically oriented it — becoming governed instead predominantly by an instrumental, economic, and productivist logic.

> Technics remained unconscious, then, and yet this unconsciousness began to produce significant effects in the life of the mind at a certain moment in European history, namely the modern era, and this unconsciousness culminated during the Industrial Revolution. The

> transformation of this unconsciousness to consciousness characterises the contemporary technological condition. It is a turn, in which one attempts to render technics a part of consciousness, but not consciousness itself (which is why we can understand it as instrumental rationality) (HUI, 2022, p. 225).

In *The Question Concerning Technology in China* (HUI, 2022), Hui argues that technics is never neutral, proposing instead that it remains inherently inseparable from a worldview he terms *cosmology*. This framework suggests that diverse cultures integrate technical practices with their distinct conceptions of the world, nature, ethics, and existence. From this perspective, the West, particularly since the Industrial Revolution, would have precipitated a rupture between technics and cosmos by displacing *local cosmologies* in favor of a mechanistic and universalist view. Under such a paradigm, technics arguably ceases to be an expression of a way of life, being reduced instead to a mere instrument for the domination of nature and the optimization of processes (HUI, 2022, p. 19).

> Technodiversity does not just mean that different countries produce the same type of technology (monotechnology) under different brands and with slightly different attributes. In fact, it refers to a multiplicity of cosmotechnics that differ from one another in their values, epistemologies, and forms of existence (HUI, 2020, p. 201, ot).

Hui's conception of *cosmotechnics* resonates with Simondon's discourse on the cultural artifact; specifically, that technical objects are not merely functional entities and resist reduction to mere *instrumentality*. Instead, they embody symbolic, cultural, and social dimensions throughout their ontogenesis, assemblage, and operation. Rather than isolated objects serving pragmatic tasks or commodified gadgets within late-capitalist consumer society, technical artifacts represent the materialization of human thoughts and gestures crystallized in their mechanisms and operational modes, wherein stereotyped human ideas and gestures are translated and deposited, available for their technical resumption (PADOVANI, 2018, p. 37). When interacting with these objects, we are engaging with the human reality locked within them: they embody symbolic, ideological, and cultural values, serving as an expression of the social *associated milieu* in which they were conceived and developed. Both Hui and Simondon reject the notion of autonomous technology devoid of links to the modes of life and cosmologies that

provide its origin and meaning. They argue that these relationships, severed during European modernity, result in a loss of understanding regarding the genesis of objects and their integration with the cultural milieu. For Simondon, this rupture ultimately culminates in technical alienation.

> The main cause of alienation in the contemporary world resides in this lack of knowledge of the machine, which is not an alienation caused by the machine, but by the lack of knowledge of its nature and its essence, by its absence from the world of meanings, and by its omission from the table of values and concepts that are part of culture (SIMONDON, 2020, p. 44).

A limited comprehension of, or a strictly utilitarian engagement with, technical artifacts — one lacking in cognitive, artisanal, and psychophysiological depth — precludes the user's ability to interpret the human dimension inscribed within the machine. This superficial relationship facilitates a passive adoption of the inherent biases the machine carries inscribed in its mechanisms. Simondon's project of *mechanology* as a field of transdisciplinary and critical study of technical objects and Hui's proposal of *technodiversity* constitute a categorical refusal of such limited perspective, advocating instead for the necessity of plural relationships between technics and the world. If technics is inseparable from a cultural reality and cultures are inherently plural, then it follows that technologies must also be interpreted, developed, and appropriated in multiple ways, according to the diverse cosmologies that compose human existence.

This perspective implies that the utilization of Artificial Intelligence in musical creation must transcend the status of mere utility or instrumentality entailed by its pretense homogeneity and anthropomorphic standardization. Instead, it should be approached as a field for technical, aesthetic, and dialectic appropriation, moving beyond the dominant paradigms of transhumanist positivism, proletarianized application, and human substitution. As Hui suggests, "the possibility here is not to refuse modern technology, but to analyze the possibility of different technological futures" (HUI, 2020, p. 46, ot).

Zylinska (2020) observes that much of the artistic production involving AI is constrained by a logic of automation and superficial aestheticization, often decoupled

from a critical reflection on the underlying technical systems. However, transformative potential exists in practices that transcend mere reproduction or media generation, acting instead to dismantle, reinvent, and propose new regimes of sensibility and perception. This is exemplified by practitioners who reject standardized Software-as-a-Service (SaaS) platforms to develop their own open-source tools, datasets, and custom interfaces, or who repurpose AI models as core engines for personal audio and video programming rather than mere media generators. By subverting industrial applications through such critical-dialectical interventions and reconfiguring the infrastructure of the machine, these artists move beyond instrumental utility to foster *technodiverse* investigations that diverge from the dominant standards of the technology industry.

This paradigm of generative media and automation reinforces and prioritizes the significance of the finished product grounded in the premise that music and art reside exclusively within the work, the object, the score, or the phonogram. The underlying assumption is that art can be reduced not only to its final product (the sounds of a composition, the images of a painting, the verses of a poem) but also, more problematically, to the digital media file that contains it (an audio file, an image file, a text file).

On the one hand, this reification of art into digital bits reinforces the notion that artistic value is reducible to the final product, effectively disregarding the creative, social, and cultural processes that inform its presentation, reception, and experience, as well as the inherent physical and sensory materiality of art itself. On the other hand, it diminishes the technological dimension of human production to a purely alienated and instrumental utility. Here, technology is relegated to a digital allegory of the Fordist assembly line, a condition so poignantly depicted, way before the digital age, by Chaplin in *Modern Times* (1936).

The autonomous generation of media forces a confrontation with the historical definitions of art, akin to the reproducibility question posed by photography, phonography, and cinema in their respective eras (BENJAMIN, 1936). However, if the capitalist paradigm of AI platforms reduces art to the output of a digital assembly line, a *technodiverse* approach must relocate the artistic site from the product to the technical relation itself. This shift does not merely prioritize process over result; it demands an active engagement with the technological dimension that mediate creative agency.

Such a conscious appropriation aligns with Yuk Hui's assertion that technical inventions always possess a transformative potential that exceeds their initial mental schemes (HUI, 2020, p. 161). As Coeckelbergh (2020) and Santaella (2022) suggest, engaging with AI is less about the delegation of tasks and more about a fundamental reflection on the evolving relationships between human and non-human entities. In this context, *artistic technodiversity* emerges not as a specialized technical pursuit, but as a critical resistance to instrumental alienation. The new AI tools require us to undertake a *mechanological* gesture of study in interpreting, and understanding the operational principles and mechanisms while, at the same time, appropriating them in creative contexts. This Simondonian approach, we believe, may lead to overcome the techno-political alienation related to the contemporary uses of platform-based AI services and the embedded biases these systems offer.

3. Case Studies

Strategies involving AI in music are not a recent phenomenon, tracing their origins back to the 1950s when the foundational studies and applications were first developed (ACIL, 2024). However, the focus of this work is directed toward the emerging models that have surfaced since 2021. During this period, significant research has been conducted to develop tools and resources for the artistic domain (CAILLON; ESLING, 2021, 2021; DE OLIVEIRA; PADOVANI, 2022, 2025; FIORINI; BROCHEC, 2024; FIORINI; MALT, 2023, 2023; TREMBLAY et al., 2019, among others). While these works often adopt a technical and pragmatic approach, frequently serving as examples that decentralize technological resources from the proprietary control of large corporations, our primary interest lies in the creative application of these resources within musical pieces and experiences. Consequently, we present four projects: *Sonifying the Arctic* and *Stacco*, developed by the Intelligent Instruments Lab[7]; *Esboços* (2024) by Rogério Vasconcelos; and *Inconsciente Artificial* (2025) by the one of the authors. These projects

[7] Interdisciplinary research group base in Iceland that investigates the role of AI in new musical instruments. Available at: . Accessed on Oct 24, 2025.

exemplify the decentralized use of AI resources and reinforce the concept of technical appropriation, both of which are central to the notion of *artistic technodiversity.*

3.1 Sonifying the Arctic (2024)

The project *Sonifying the Arctic*[8] (AIDE et al., 2024) is an immersive and exploratory sound installation that reconceptualizes the acoustic environment of *Jökulsárlón National Park* in Iceland through the use of sonification techniques. The work seeks to foster a new perception of climate change by focusing on the communication and dissemination of information through the *affectivization* of data (AIDE et al., 2024, p. 2). This approach explores auditory representations of the complex relationships inherent in environmental transformations.

To achieve this, the artists utilized two distinct types of data collected within the Arctic region. These included climate data such as temperature, wind speed, humidity, and precipitation gathered from a field station, alongside sound data captured via *AudioMoth*[9] devices, which provided environmental recordings spanning a six-month period.

The creative process aimed to produce a form of digital sound impression, an approach that involved the sonification of spectrograms and the processing of field recording samples through granular synthesis (Figure 1). The resulting auditory display conveys environmental changes by comparing specific data points. While the sound aesthetic resembles ambient music, it incorporates elements of sharp contrast driven by data mappings to make fluctuations in the dataset more perceptible. Within the installation, the recorded sounds served as sound grains, while the environmental data were utilized as parameters to process them.

[8] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=tEh8JMY4g_8>. Accessed on Oct 24, 2025.
[9] Open-source acoustic monitoring device used to make sound recordings of wildlife.

Figure 1 - Locais de gravação em *Sonifying the Arctic*

Fonte: Disponível em:<https://www.youtube.com/watch?v=whyOJVutc84>. Acesso em: 12 mar 2026.

A significant technical challenge identified by the authors was the interaction between the two datasets, as the climate and sound data presented substantial differences in volume and temporal resolution. While the climate data spanned two and a half years at fifteen-minute intervals, the sound data covered only six months with one-minute recordings every five minutes. To resolve this disparity and impute the missing information, the authors utilized an autoencoder technique originally developed by Macias et al., (2021) for clinical medical data imputation. The primary objective was to explore how these autoencoders would influence the sonification process within an artistic framework.

The appropriation of technical instruments, initially designed for clinical data analysis, as a medium for sound creation not only subverts the original function of the tool but also promotes aesthetic and political experimentation with technology. In the absence of specific tools designed for the highly particular demands of the project, the artists undertook a creative appropriation of a technical solution developed for medicine, a field that is substantially better funded and supported by more robust research investments than the arts.

This application within an artistic piece exemplifies what Tsing describes as "living in the ruins of capitalism," a concept referring to the emergence of new practices from these unexpected and heterogeneous technological encounters.

Beyond the creative utilization of a tool, this project establishes a critical posture regarding the environmental damage caused by the unchecked exploitation of natural resources, a process in which AI technologies are also deeply implicated.

3.2 Stacco (2024)

The project *Stacco*[10] (PRIVATO; SHEPARDSON, 2024) is a digital musical instrument (DMI) developed to facilitate interaction, composition, and intuitive navigation of latent parameters within neural sound synthesis. In the field of audio, the use of neural audio synthesis (NAS) methods, such as RAVE[11] streaming autoencoders (CAILLON; ESLING, 2021), has grown significantly because they effectively map audio to control signals in an abstract latent space with low latency. However, the incorporation of these models often fails to expose the processes that lead to the generation of their results, and they tend to distribute the sound characteristics of the dataset unpredictably. It is within this context that *Stacco* operates, seeking to explore the operational possibilities of these latent spaces in practical musical scenarios.

Technically, *Stacco* consists of a laser-cut oval box containing a *Bela*[12] microcontroller and four magnetic attractors (Figure 2). Each attractor combines a magnetometer with a set of magnets located symmetrically below a wooden surface. The performer interacts with the instrument by manipulating magnetic spheres across this surface. The sensors detect changes in the nearby magnetic fields and provide eight continuous data streams. These values are mapped directly to control the RAVE decoder, thereby manipulating the primary parameters of the latent space (PRIVATO; SHEPARDSON, 2024, p. 3 - 5).

[10] Available at: <https://iil.is/research/stacco>. Accessed on Oct 24, 2025.
[11] *Real-time Audio Variational Encoder.*
[12] Bela is an open-source platform for creating interaction with sensors and sound. Available at: <https://learn.bela.io/>. Accessed on Oct 24, 2025.

Figure 2 - *Stacco*

Fonte: Disponível em: <https://iil.is/research/stacco>. Acesso em: 24 out de 2025

The project is not limited to manipulation but also investigates methods to stabilize this latent space for the musician. Given the arbitrariness in the distribution of sound characteristics, the authors explored an algorithmic technique known as *model stitching* for application in RAVE. This technical process involves adapting latent spaces between different models, even those trained with the same data but using distinct random seeds. For this purpose, an adapter is adjusted to allow the encoder of one model to communicate with the decoder of another. This technique enables the instrument to maintain a stable mapping from sensor to sound when switching between different RAVE models.

To assist in navigation and the recall of gestures within the latent space, the artists encouraged the use of sketches where performers drew notations directly on the surface of the instrument to facilitate the memorization and repetition of specific trajectories.

The instrument, viewed as a technical-cultural artifact, requires the artist to develop a conscious and critical posture regarding the internal mechanics of the machine. The complexity and unpredictability of the magnetic fields, which mirror the entanglement of the latent space, compel the performer to confront the inherently unpredictable nature of these computational environments. This project underlines the fact that the understanding and perception of the model are redefined through the

performer's practice, artistic intention, and the specific resources afforded by the interface.

Both the training of a proprietary database and the concerted effort to achieve greater control over the tool, specifically RAVE, exemplify a form of *technodiversity* applied to the project's development. In this specific case, we observe the emergence of a new musical instrument that necessitates new ways of thinking, writing, and performing. This evolution arises from the creative appropriation of emerging technological resources that facilitate a novel artistic trajectory.

3.3 Esboços (2024)

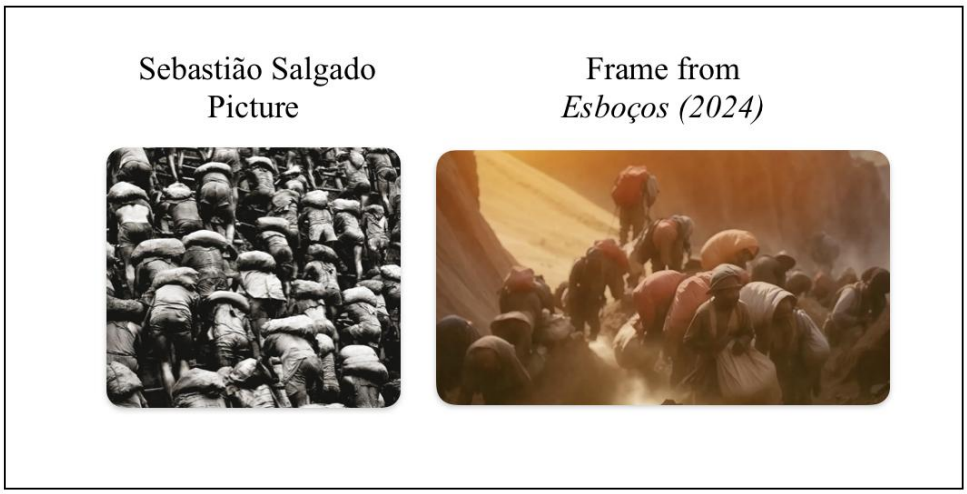
The audiovisual piece *Esboços (2024)*[13], by composer Rogério Vasconcelos (2025), was developed using images generated by AI within the *ComfyUI*[14] environment. Unlike commercial platforms, *ComfyUI* offers significant flexibility in the selection of models and the configuration of processing and learning workflows. Supported by an extensive and open community of developers, this platform enables the creation of diverse approaches and personalized creative flows. While it is an open platform that provides the user with greater control over the end result, its standard application remains closely aligned with conventional tools.

In *Esboços*, the video frames were developed individually, featuring images generated by AI from photographs and film scenes selected by the composer. Although the piece is divided into three parts, they share a methodology for image generation consisting of: (1) the selection of a central model; (2) the choice of a reference image to guide the generation of new imagery through the IPAdapter, which facilitates image generation guided by visual prompts; and (3) the selection of a second image for more precise control of the video frame sequence using ControlNet. This latter tool allows the model to generate images based on geometric layouts, poses, and specific compositions, thereby maintaining the visual coherence dictated by the diffusion model.

[13] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=TlgHxz6NB0k>. Accessed on Dec 02, 2025.
[14] Open-source node-based program for image and audio generation that uses Stable Diffusion as a base model. Available at:<www.comfyui.org>. Accessed on Dec 02, 2025.

The image utilized in ControlNet was altered during each iteration of the generation process. In this stage, frames were extracted from scenes in the films *The Mirror* (1975) by Andrei Tarkovsky and *Zabriskie Point* (1970) by Michelangelo Antonioni. The process was automated via Python, where each generation cycle selected a frame from a film scene sequence to ensure the movement intended by the composer.

Figure 3 - *Esboços* example 1

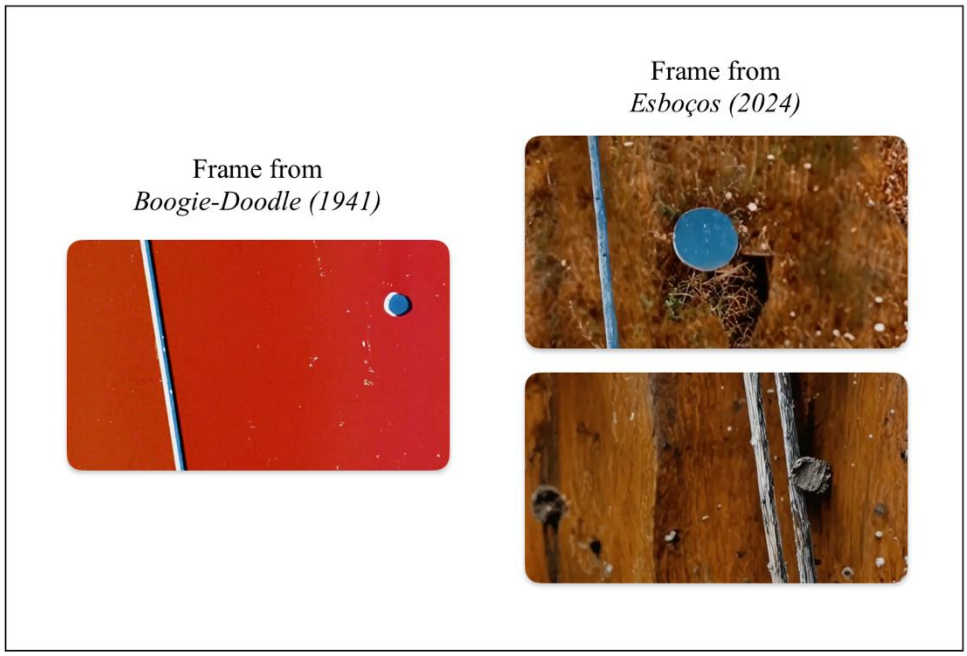


Fonte: Developed by the authors

Based on this technical workflow, the first part of the piece uses a photograph by Sebastião Salgado (2019) taken during the exploration of the Serra Pelada[15] gold mine as the IPAdapter and frames from Antonioni's film for the ControlNet (Figure 3). In the second section, frames from the animation *Boogie-Doodle* (1941) by Norman McLaren were used as the IPAdapter, while a scene from *The Mirror* served as the ControlNet (Figure 4). Finally, in the third and last part, the scene from Tarkovsky's film is utilized as the IPAdapter and Antonioni's as the ControlNet.

[15] Gold mining area in the state of Pará that attracted more than 100,000 people during the 1980s.

Figure 4 - *Esboços* example 2



Fonte: Developed by the authors

Regarding the music, all sound synthesis processes employed symbolic AI, exploring objects available in the *PyO* library for Python. The creative process of this work demonstrates a sophisticated use of video and sound creation tools involving AI processes that are detached from mainstream, popular, or commercial resources. Furthermore, it highlights the possibility of an interaction that affords the artist greater control over the final result.

3.5 Inconsciente Artificial (2025)

The piece *Inconsciente Artificial* (2025)[16], composed for bandoneon, saxophone, and *Somax2*[17], problematizes *transhumanist* notions of the machine overcoming the human by utilizing the poetic concept of dreams (ROMAGNA;

[16] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=iJCijb4HceE&t=93s>. Accessed on Dec 02, 2025.
[17] Application for music, improvisation, and composition using AI with machine listening, a cognitive memory activation model, multi-agent architecture, a complete application interface for patching and agent control, and a complete API for the Max library. Developed by IRCAM Paris. Available at:<https://forum.ircam.fr/projects/detail/somax-2/.> Accessed on Dec 02, 2025.

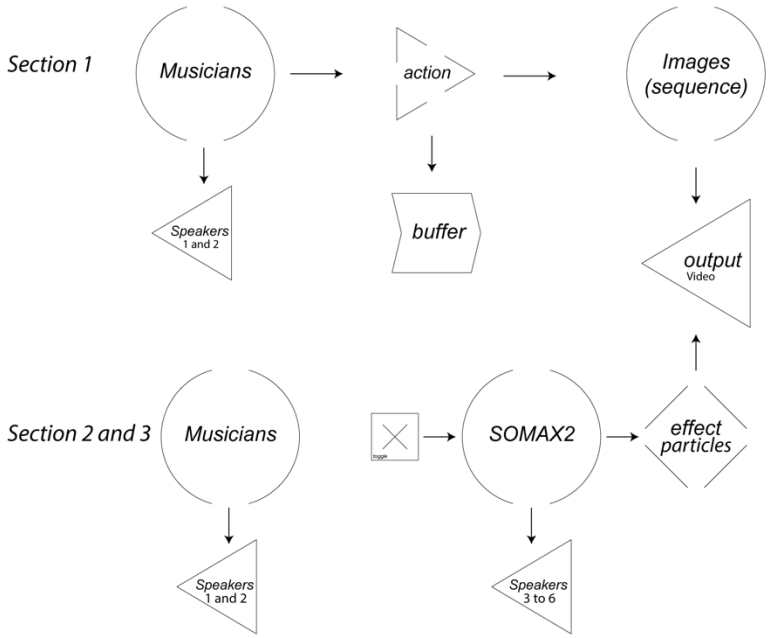
PADOVANI, 2025). From a technical perspective, the performance unfolds as a guided improvisation between the saxophone, bandoneon, and Somax2.

Somax2 is a software environment designed for musical improvisation and composition that leverages AI through machine listening, a cognitive memory activation model, and a multi-agent architecture. Its interface permits the precise adjustment and control of agents, complemented by a comprehensive API for the Max[18] library. Developed in Max and Python, the system operates on a generative AI model that facilitates automatic, real-time improvisations that remain coherent with both the style of the internal corpus and the evolving external musical context (FIORINI; MALT, 2023, p. 389). During our study of the anthropomorphic metaphors of AI, we observed that most allegories propagated by the technology industry refer to mental processes and abilities for which there is no definitive scientific understanding. As Boden (2021) states, issues such as creativity, which is often considered the apex of human intelligence, remain extremely mysterious to science. If it is not evident how new ideas arise in people, it is even less so in computers (BODEN, 2021, p. 96). Given this conceptual gap in the understanding of AI-driven creativity, we turned toward a fundamentally human and equally enigmatic domain: the unconscious, materialized through the concept of the dream.

Starting from the premise that the dream is a space of mental freedom (FOUCAULT, 2002; RIBEIRO, 2020), we sought a musical analogue for this manifestation of the unconscious in the form of improvisation. This act involves playing something instantaneously that has not yet materialized, arising as a reflex of the mind in response to sound interaction, the environment, or a previously established but loosely defined framework. It was in this spirit that we opted for an improvisational performance. In *Inconsciente Artificial*, we defined three sections with distinct sound aesthetics, explored through improvisation within a mutual relationship between human musicians and the machine's responses. These moments of improvisation represent the act of dreaming, which is the creation of a narrative in real-time. The allegory proposed in the piece suggests that the machine, lacking the capacity to dream, instead appropriates and stores information by utilizing the sound corpus of the Somax2 buffer.

[18] Visual programming environment for the development of real-time interactive software, applied to audio, video, and system control. Available at: <https://cycling74.com/>. Accessed on Dec 02, 2025.

Figure - *Inconsciente Artificial* form[19]

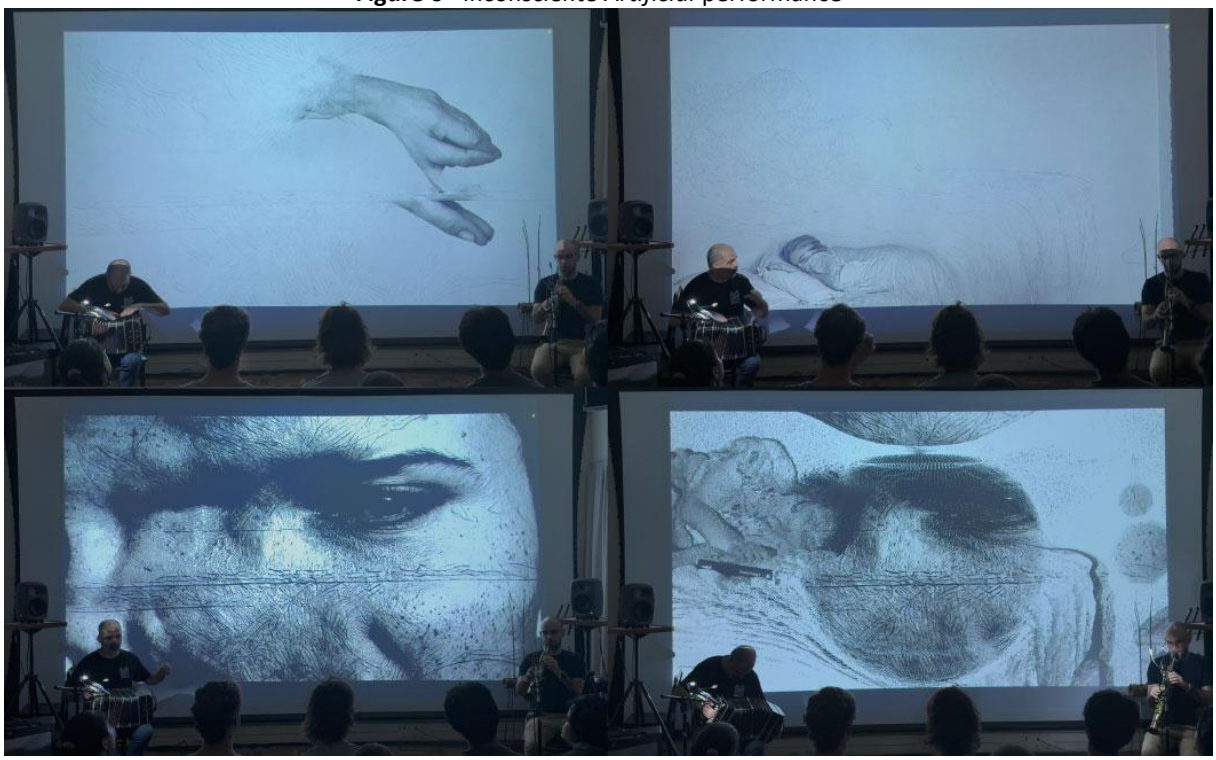


Fonte: (ROMAGNA; PADOVANI, 2025)

In the second and third sections of the piece, the musicians interact with Somax2. Within these sections, we explored the concept that, while the machine lacks the capacity to dream, its interaction with the musicians can stimulate the production of dreams in the human as a creative stimulus. This is evidenced by how the improvisation changed direction in reaction to the material generated by the program.

[19] The visual language used in this graph is part of a methodological proposal by researcher Marije Baalman for describing sound and visual processes in the analysis and documentation of works involving interactive systems. A detailed record of the symbology is available in the book *Composing Interactions* (BAALMAN, 2022).

Figure 6 - *Inconsciente Artificial* performance



Fonte: (ROMAGNA; PADOVANI, 2025)

Finally, the piece reflected on how interaction with AI tools can contribute to creativity, reaffirming the central role of human subjectivity in the creative process rather than aiming for its replacement.

4 Practical reflections

For Hui, human creativity must take a radically different direction and elevate human-machine relations above the economic theory of replacement and the fantasies of interactivity (HUI, 2023, p. 6). The four examples presented above constitute practices that reflect the theoretical discussion established in previous chapters and contribute to a creative vision of AI resources that exists outside of a commercial and capitalist bias. These projects offer solutions that deviate from the original functions of their respective tools, adapting instead to the specific technical and poetic requirements of the artist.

While the pieces realized by the *Intelligent Instruments Lab* explore the development of tools with a deeper technical focus in an inventive manner, *Esboços* and *Inconsciente Artificial* prioritize a more poetic and practical application of existing

resources. *Sonifying the Arctic* utilizes tools that were not originally developed for artistic ends, whereas *Stacco* deepens a technological resource specifically created for the artistic domain, adapting it to the requirements of a unique musical instrument.

The pieces *Esboços* and *Inconsciente Artificial* were produced within a context of exploring AI tools with an emphasis on inventive and creative possibilities in artistic creation, rather than the development of entirely new technologies for the field. In this sense, we observe an approach that is more accessible to artists who may not possess deep knowledge in the area of computing. This demonstrates that it is indeed possible to subvert the perspective of a ready-made tool by adopting a critical and conscious posture of technological appropriation, resulting in projects that expand the horizons of artistic practice.

Conclusions and future work

In this paper, we presented a critical and practical perspective on the use of AI in musical creation. In light of the vast number of commercial tools available on the market, we problematize the ethical and commercial biases inherent in generative tools, critiquing the reductive "human versus machine" dualism that dominates contemporary discourse. To address these complexities, we conducted a theoretical review centered on the concept of *artistic technodiversity*, synthesizing Latour's *quasi-objects*, Tsing's *polyphonic assemblages*, and Hui's *technodiversity*.

By deconstructing the metaphors of the tech industry, we advocate for a decentralized and *technodiverse* practice using currently available digital tools and resources, even those not specifically developed for artistic practice. Through four presented case studies, we exemplify creative practices that reflect unconventional use and a perspective of technological appropriation by artists, without the need for deep technical specialization. Beyond theoretical concepts, these examples articulated a technodiverse perspective through artistic practice and creation. Such an approach proposes a non-hegemonic use of technology, in which art enables alternative technological futures.

Finally, it is worth noting that this article is part of an ongoing doctoral research project. The issues raised here point to the need for continuous investigation into how

the critical appropriation of AI technologies can foster an *artistic technodiversity* that escapes capitalist interests and represents a new resource for the arts in general.

Acknowledgments

We would like to express our sincere gratitude for the support provided by National Council for Scientific (CNPq), Minas Gerais State Research Foundation (FAPEMIG), the School of Music at the Federal University of Minas Gerais (UFMG), and the Federal Institute of Rondônia (IFRO).

Declaration of AI Use

During the preparation of this work, the author(s) used Gemini Pro and Google's NotebookLM to assist with literature review, data systematization, and manuscript revision. After using these tools, the author(s) reviewed and edited the text as needed and take(s) full responsibility for the final content of the publication.

References

ACIL, Tufan. Re-Thinking Boundaries: The Evolution and Impact of AI in Music and Soundscapes. **Avant**, *[S. l.]*, 2024. DOI: 10.26913/ava2202401. Disponível em: https://journal.avant.edu.pl/index.php/en/article/view/70. Acesso em: 21 mar. 2025.

AIDE, T. Mitchell; CORRADA-BRAVO, Carlos; CAMPOS-CERQUEIRA, Marconi; MILAN, Carlos; VEGA, Giovany; ALVAREZ, Rafael. Real-time bioacoustics monitoring and automated species identification. *Em*: PEERJ 2024, Macau. **Anais** [...]. . *Em*: INTERDISCIPLINARY CONFERENCE AT THE CROSSROADS OF MUSIC, COMPUTER SCIENCE, EDUCATION, CREATIVITY STUDIES, HUMAN SCIENCES AND ENGINEERING - UBIMUS. Macau p. e103. DOI: 10.7717/peerj.103. Disponível em: https://peerj.com/articles/103. Acesso em: 22 out. 2025.

BAALMAN, Marije. **Composing interactions: an artist's guide to building expressive interactive systems**. Rotterdam: V2_Publishing, 2022.

BATESON, Gregory. **Steps to an Ecology of Mind**. [s.l.] : The University of Chicago Press, 1999. v. 26 Disponível em: https://www.jstor.org/stable/446833?origin=crossref. Acesso em: 4 dez. 2025.

BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. *Em*: **Classics in Media Theory**. 1. ed. London: Routledge, 1936. p. 9–23. DOI: 10.4324/9781003432272-2. Disponível em: https://www.taylorfrancis.com/books/9781003432272/chapters/10.4324/9781003432272-2. Acesso em: 8 jan. 2026.

BODEN, Margaret A. Computer Models of Creativity. **AI Magazine**, *[S. l.]*, v. 30, n. 3, p. 23–34, 2009. DOI: 10.1609/aimag.v30i3.2254.

BODEN, Margaret A. **Inteligência artificial: uma brevíssima introdução**. São Paulo, SP: Editora UNESP, 2021.

BOWN, Oliver; GRACE, Kazjon; BRAY, Liam; VENTURA, Dan. A Speculative Exploration of the Role of Dialogue in Human-Computer Co-creation. **Proceedings of the 11th International Conference on Computational Creativity**, *[S. l.]*, p. 25–32, 2020.

CAILLON, Antoine; ESLING, Philippe. **RAVE: A variational autoencoder for fast and high-quality neural audio synthesis**. , 2021. DOI: 10.48550/arXiv.2111.05011. Disponível em: http://arxiv.org/abs/2111.05011. Acesso em: 29 maio. 2025.

CASTRO, Eduardo Viveiros De. **A inconstância da alma selvagem**. [s.l.] : Cosac Naify, 2013.

COECKELBERGH, Mark. **AI ethics**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2020.

DAVIS, Nicholas. Human-Computer Co-Creativity: Blending Human and Computational Creativity. **Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment**, *[S. l.]*, v. 9, n. 6, p. 9–12, 2021. DOI: 10.1609/aiide.v9i6.12603.

DE OLIVEIRA, Vinícius Cesar; PADOVANI, José Henrique. Map, Trigger, Score, Procedure: machine-listening paradigms in live-electronics. **Revista Vórtex**, *[S. l.]*, v. 10, n. 1, 2022. DOI: 10.33871/23179937.2022.10.1.3. Disponível em: https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/vortex/article/view/4691. Acesso em: 11 maio. 2025.

DE OLIVEIRA, Vinıcius Cesar; PADOVANI, Jose Henrique. conTorchionist: A flexible nomadic library for exploring machine listening/learning in multiple platforms, languages, and time-contexts. *[S. l.]*, 2025.

FAUSTINO, Deivison. **Colonialismo digital: Por uma crítica hacker-fanoniana**. São Paulo, SP: Boitempo, 2023.

FIORINI, Marco; BROCHEC, Nicolas. Guiding Co-Creative Musical Agents through Real-Time Flute Instrumental Playing Technique Recognition. **Hal open science**, *[S. l.]*, 2024.

FIORINI, Marco; MALT, Mikhail. Somax2 – A Distributed Co-Creative System for Human-Machine Co-Improvisation. *Em*: LUKOWICZ, Paul; MAYER, Sven; KOCH, Janin; SHAWE-TAYLOR, John; TIDDI, Ilaria (org.). **Frontiers in Artificial Intelligence and Applications**. [s.l.] : IOS Press, 2023. DOI: 10.3233/FAIA230106. Disponível em: https://ebooks.iospress.nl/doi/10.3233/FAIA230106. Acesso em: 28 out. 2024.

FOUCAULT, Michel. **Problematização do Sujeito : Psicologia, Psiquiatria e Psicanálise**. [s.l.] : Forense Universitária, 2002. v. I

GEBRU, Timnit; JIANG, Harry H.; BROWN, Lauren; CHENG, Jessica; KHAN, Mehtab; GUPTA, Abhishek; WORKMAN, Deja; HANNA, Alex; FLOWERS, Johnathan. AI Art and its Impact on Artists. *Em*: PROCEEDINGS OF THE 2023 AAAI/ACM CONFERENCE ON AI, ETHICS, AND SOCIETY 2023, Montréal QC Canada. **Anais** [...]. . *Em*: AIES '23: AAAI/ACM CONFERENCE ON AI, ETHICS, AND SOCIETY. Montréal QC Canada: ACM, 2023. p. 363–374. DOI: 10.1145/3600211.3604681. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/10.1145/3600211.3604681. Acesso em: 25 abr. 2025.

GEBRU, Timnit; TORRES, Émile P. The TESCREAL bundle: Eugenics and the promise of utopia through artificial general intelligence. **First Monday**, *[S. l.]*, 2024. DOI: 10.5210/fm.v29i4.13636. Disponível em: https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/13636. Acesso em: 27 maio. 2025.

HUI, Yuk. **Tecnodiversidade**. [s.l.] : Ubu Editora, 2020.

HUI, Yuk. **The question concerning technology in China: an essay in cosmotechnics**. Third corrected edition ed. Falmouth: Urbanomic, 2022.

HUI, Yuk. ChatGPT, or the Eschatology of Machines. **e-flux Journal: Brooklyn, NY - USA**, *[S. l.]*, n. 137, 2023.

LATOUR, Bruno. **We have never been modern**. 3. print. ed. Cambridge, Mass: Harvard Univ. Press, 1994.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**. [s.l.] : Edusc - Editora Universidade Do Sagrado Coração, 2011.

LATOUR, Bruno. **Onde estou?: Lições do confinamento para uso dos terrestres**. Rio de Janeiro, RJ: Bazar do Tempo, 2021.

MACIAS, Edwar; SERRANO, Javier; VICARIO, Jose Lopez; MORELL, Antoni. Novel Imputation Method Using Average Code from Autoencoders in Clinical Data. *Em*: 2020 28TH EUROPEAN SIGNAL PROCESSING CONFERENCE (EUSIPCO) 2021, Amsterdam, Netherlands. **Anais** [...]. . *Em*: 2020 28TH EUROPEAN SIGNAL PROCESSING CONFERENCE (EUSIPCO). Amsterdam, Netherlands: IEEE, 2021. p. 1576–1579. DOI: 10.23919/Eusipco47968.2020.9287343. Disponível em: https://ieeexplore.ieee.org/document/9287343/. Acesso em: 22 out. 2025.

MORE, Max; VITA-MORE, Natasha. **The transhumanist reader: classical and contemporary essays on the science, technology, and philosophy of the human future**. Malden: Wiley-Blackwell, 2013.

PADOVANI. The solfège of technical objects: notes on the potential contribution of Gilbert Simondon to sound studies and arts. **Interference Journal**, *[S. l.]*, v. February, n. 6- Out of Phase, p. 31–45, 2018.

PRIVATO, Nicola; SHEPARDSON, Victor. Stacco: Exploring the Embodied Perception of Latent Representations in Neural Synthesis. *Em*: NIME24 2024, Utrecht. **Anais** [...]. . *Em*: NEW INTERFACES FOR MUSIC EXPRESSIONS - NIME. Utrecht

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da noite: a história e a ciência do sonho**. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2020.

ROMAGNA, Afonso Felipe; PADOVANI, José Henrique. Inconsciente artificial: estratégias tecno-poéticas na criação e improvisação musical com IA. *Em*: ANAIS DO XXXV CONGRESSO DA ANPPOM 2025, Campo Grande - MS. **Anais** [...]. Campo Grande - MS: ANPPOM, 2025. Disponível em: https://anppom.org.br/congressos/anais/.

ROUVROY, Antoinette; BERNS, Thomas. Governamentalidade algorítmica e perspectivas de emancipação: o díspar como condição de individuação pela relação? **Revista Eco Pós**, Tecnopolíticas e Vigilância. *[S. l.]*, v. 18, n. 2, Tecnopolíticas e Vigilância, p. 36–56, 2015.

SALGADO, Sebastião; SALGADO, Lélia Wanick. **Gold: Serra Pelada gold mine**. Cologne [Paris]: Taschen, 2019.

SANTAELLA, Lucia. **A inteligência artificial é inteligente?** São Paulo, SP: Edições 70, 2022.

SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. [s.l.] : Contraponto, 2020.

STIEGLER, Bernard. **For a New Critique of Political Economy**. Cambridge, UK: Polity press, 2010.

TREMBLAY, Pierre Alexandre; GREEN, Owen; ROMA, Gerard; HARKER, Alex. From Collections to Corpora: Exploring Sounds through Fluid Decomposition. *[S. l.]*, 2019.

TSING, Anna Lowenhaupt. **The mushroom at the end of the world: on the possibility of life in capitalist ruins**. Princeton: Princeton University press, 2015.

VOROPAI, Lioudmila. **Future(s) of Art in the Age of Algorithmic Governance: Speculative Policies, Desirable Institutions, Disruptive Scenarios – Umbau**. 2023. Disponível em: https://umbau.hfg-karlsruhe.de/posts/future-s-of-art-in-the-age-of-algorithmic-governance-speculative-policies-desirable-institutions-disruptive-scenarios. Acesso em: 4 abr. 2026.

ZYLINSKA, Joanna. **AI art: machine visions and warped dreams**. First edition ed. London: Open Humanities Press, 2020.

ZYLINSKA, Joanna. Diffused Seeing: The Epistemological Challenge of Generative AI. **Media Theory**, *[S. l.]*, v. 8, n. 1, p. 229–258, 2024. DOI: 10.70064/mt.v8i1.1075.

Recebido em 12/01/2026
Aceito em 31/03/2026

INSPIRAÇÃO EM BRANCO: O PROBLEMA DA REPRESENTAÇÃO EM IA MUSICAL ENTRE A PLATAFORMIZAÇÃO, O EXTRATIVISMO E O TRABALHO FANTASMA

Henrique Maia Lins Vaz [1]

Resumo: Este artigo investiga a produção algorítmica de música sob a regra industrial da plataformização corporativa — o que o mercado comercializa como inovação democrática, mas que opera como fortaleza algorítmica (AIaaS, IA extrativista) —, a partir de uma perspectiva crítica que articula três quadros teóricos. Primeiro, a análise musicológica de Christopher W. White demonstra como a lógica probabilística da tokenização e o viés do proximal inviabilizam a geração de música como ato de intencionalidade corporificada, onde a escuta se faz gesto e a forma se faz evento — aquilo que a escuta humana reconhece como Gestalt vivida, irredutível à correlação estatística. Segundo, os Estudos Críticos do Código de Mark C. Marino permitem investigar arquiteturas de geração trancadas sob regimes de opacidade proprietária, através de uma "arqueologia do indisponível". Por fim, articula-se a ontologia da técnica de Giorgio Agamben para demonstrar que o problema fulcral não reside apenas na economia da extração de dados, mas na transformação ontológica da música de *uso* (*uti*, prática encarnada de um vivente) em *função* (*fungi*, operação autônoma de um dispositivo). Contra essa lógica industrial, o texto contrapõe o modelo de autoria distribuída — praticado em contextos experimentais fora da lógica corporativa, onde o compositor atua como arquiteto de possibilidades — à "desativação da desativação": a restituição da técnica algorítmica à sua dimensão de *ethos* e forma de vida, recusando a função em favor do uso.

Palavras-Chave: IA e música; Representação musical; Extrativismo de dados; Trabalho fantasma; Plataformização.

1 Henrique Vaz é pesquisador-criador, professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da UFJF, onde coordena as pesquisas: "Programação Criativa como Chave Pedagógica", "Gambioluteria: da Programação Orientada à Gambiarra ao Entalhe da Luteria Pós-Digital" e "Escrever com o Espaço Latente: Arquiteturas Neurais e Estratégias de Invenção Composicional". Com formação em composição, ciências da computação e música com ênfase pedagógica, sua prática se desenvolve entre ensaios, oficinas e experimentações algorítmicas que investigam os impactos sociotécnicos da informação digital, as políticas de acesso e direito cibernético, e os limites do sujeito de direito sob os regimes de virtualização e colonização algorítmica. Atua na intersecção entre modelagem computacional e composicional, síntese sonora e visual, e explora notações e sintaxes emergentes no campo das práticas criativas. E-mail: henrique.maia.vaz@gmail.com ORCID: https://orcid.org/0009-0005-4918-9689. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2157611772722802

BLANK INSPIRATION: THE PROBLEM OF REPRESENTATION IN AI MUSIC BETWEEN PLATFORMIZATION, EXTRACTIVISM, AND GHOST WORK

Abstract: This article investigates AI-generated music from a critical perspective that articulates Christopher W. White's musicological analysis with Mark C. Marino's Critical Code Studies. Starting from White's five obstacles to musical creation by AI – motivation, examples, representation, structure, and interpretation – the text deepens the last three, demonstrating how the absence of experiential knowledge makes it impossible to produce structurally coherent and semantically meaningful music. Inspired by Marino, a reading of code as a cultural artifact was added to this analysis, proposing an archaeology of the unavailable to investigate proprietary systems whose code remains inaccessible. The examination of the political economy of musical AI reveals three interconnected dimensions: data extractivism, which treats human experience as free raw material; ghost work, a precarious workforce that sustains the illusion of automation; and platformization, a regime in which generated music is optimized for algorithmic engagement, producing pastiche and semantic flattening. It can be concluded that the problem of musical AI is not primarily technical but structural and political, demanding transparency, strengthening of community alternatives, and critical education.

Keywords: AI and music; Musical representation; Data extractivism; Ghost work; Platformization.

> Depois de fundir-se o espaço e amanhecer um novo tempo, eu hei de fazer que circule a palavra-alma novamente pelos ossos de quem se põe de pé […] Quando isso acontecer Tupã renascerá no coração do estrangeiro.
>
> Profecia da nação Guarani do clã Jeguakava, narrada por Pablo Verá no início do século XX (Jecupé, 2001).

1. Onde a máquina não toca: assombro, técnica e a pergunta que antecede a resposta

Muito antes de a imaginação europeia do século XIX perguntar se uma máquina poderia compor música, tradições não europeias já haviam elaborado, de modo sistemático, problemas de automatismo e engenho mecânico. Entre os séculos VIII e XIV, a engenharia no mundo islâmico articulou investigação científica e solução prática, produzindo autômatos e sistemas hidráulicos complexos. Os Banū Mūsā, com o *Kitab al-Hiyal*, forneceram um dos textos fundacionais para o estudo sistemático de dispositivos automáticos, enquanto Al-Jazarī elevou esses desenhos a um novo patamar técnico, cujos princípios de automação ecoam na história da engenharia (Hakimov, 2024; Jeoung-Myoung, 2023).

Essa genealogia não concorre para substituir um cânone por outro, mas para desprovincializar a própria pergunta sobre técnica e inteligência. A questão deixa de ser quem veio primeiro e passa a ser quais histórias foram universalizadas como origem legítima da máquina e quais foram convertidas em nota de rodapé pelo que a literatura chama de "império cognitivo" — a invasão e subordinação de outras formas de saber pela racionalidade ocidental (Ndlovu-Gatsheni, 2020).

Sob essa luz, quando a questão ressurgiu na Europa industrial com Ada Lovelace em 1843, ela ganhou uma roupagem epistemológica específica. Diante da máquina analítica de Babbage (1837/1961), Lovelace celebrou o cálculo, mas negou a originação: a máquina não tem pretensão alguma de originar qualquer coisa. O que faltava ao mecanismo, aos olhos da matemática, era a centelha romântica que distingue a recombinação mecânica da "criação humana" (White, 2025). O problema é que, ao fazer dessa dúvida europeia o mito de origem da IA, a moderna indústria de algoritmos naturaliza sua história.

Hoje, plataformas corporativas de criação generativa por inteligência artificial (modelos estatísticos de alta dimensionalidade baseados em aprendizado profundo) prometem ao usuário comum o poder de "criar" música a partir de *prompts* de texto. Contudo, a IA contemporânea aparece menos como o súbito advento dessa máquina criativa romântica e mais como a atualização de uma longa infraestrutura de poder. A literatura recente descreve a AIaaS (Inteligência Artificial como Serviço) como inscrita numa *colonial matrix of power*, sustentada por regimes de exploração laboral global, extração de conhecimento e marginalização de alternativas não ocidentais (Muldoon, 2023; Hung, 2024). Em vez de autonomia maquínica, o que se vê é uma cadeia colonial de suprimento em que trabalhadores do Sul Global, ecologias periféricas e epistemologias subalternizadas sustentam a ilusão de neutralidade vendida pelas plataformas.

Nesse sentido, a música gerada por IA (AIaaS e IAs extrativistas) não deve ser analisada apenas como um problema estético, mas como o produto de uma extração em três frentes. A extração laboral, evidenciada pela divisão internacional do trabalho digital que terceiriza a classificação de dados sonoros para trabalhadores precarizados (Le Ludec et al., 2023); a extração ecológica, ancorada na mineração e no consumo desmedido de *data centers*; e a extração epistêmica, que universaliza padrões musicais do Norte Global enquanto trata tradições orais ou não ocidentais como "ruído" ou dados descartáveis.

É contra esse pano de fundo que este artigo situa seu objeto. Embora artistas demonstrem usos criticamente situados da tecnologia, o foco aqui é a regra industrial: a produção algorítmica de música como *commodity* plataformizada. A tese que orienta este artigo é a de que a música gerada por IA corporativa constitui a expressão mais acabada de uma economia política da extração. Para demonstrá-la, articulo dois quadros teóricos complementares. O primeiro vem de Christopher W. White (2025), cuja análise musicológica expõe os obstáculos estruturais que inviabilizam que as máquinas produzam "música conectada à experiência humana". O segundo provém dos Estudos Críticos do Código de Mark C. Marino (2020), que propõe ler o software como artefato ideológico.

A articulação entre White e Marino nos força a enfrentar um problema: o código das grandes IAs (as de fluxo criativo opaco) é inacessível, trancado atrás de muros

corporativos. Essa opacidade é uma estratégia de poder (Pasquinelli, 2023). Diante dela, propomos uma "arqueologia do indisponível", uma leitura sintomática que opera por rastros — os efeitos materiais, o trabalho invisível e as "falhas estruturais" da música gerada — para interpretar o que o código proprietário esconde.

Retomando a pergunta de Lovelace à luz dessa infraestrutura colonial, o que está em jogo não é se a máquina pode originar música no sentido romântico, mas compreender a quais custos materiais, políticos e epistêmicos certos sistemas são autorizados a aparecer como "criativos" (Hung, 2024). A questão urgente é como regimes proprietários de computação extraem da vida social suas formas e sensibilidades musicais, para devolvê-las como conteúdo sonoro otimizado para o engajamento.

2. Três lentes para o que não se escuta

2.1 O corpo que a máquina não tem: cinco obstáculos, cinco ausências

Enquanto boa parte da literatura dedicada à intersecção entre inteligência artificial e música tem se concentrado em experimentos localizados ou em investigações de caráter fenomenológico, a contribuição de Christopher W. White em *The AI Music Problem* (2025) distingue-se por seu escopo analítico sistêmico. Autores como Bob Sturm (2015) exploram a aplicação de redes neurais na *folk music*; Oliver Bown (2015) investiga a criatividade computacional sob a ótica da agência; e Aaron Einbond (2021) foca nas fronteiras da análise sonora e da composição. Diferentemente dessas abordagens, White propõe uma radiografia estrutural dos limites inerentes à lógica de aprendizado de máquina quando aplicada ao domínio musical, explicitando por que a música resiste à reprodução algorítmica de maneiras que o texto ou a imagem não o fazem. Mais do que uma especulação teórica, o diagnóstico de White tem sido corroborado por achados recentes na área de Recuperação de Informação Musical (MIR) e em engenharia de modelos generativos (Christodoulou et al., 2024; Evans et al., 2024).

O argumento central de White é o de que a música apresenta desafios específicos que tornam sua reprodução por IA particularmente problemática. Ele organiza sua investigação em cinco forças que se encadeiam de forma cumulativa.

O primeiro é a Motivação (*Motivation*). A pesquisa em IA aplicada à música recebe uma fração ínfima dos investimentos globais. A explicação reside na aplicabilidade *cross-industrial*: um modelo de linguagem serve para contratos, código e atendimento, mas um modelo musical serve quase exclusivamente ao domínio do áudio, oferecendo um retorno sobre o investimento (ROI) e uma escalabilidade significativamente menores (White, 2025, p. 47-51).

O segundo obstáculo são os Exemplos (*Examples*). A música apresenta um paradoxo informacional. Há uma barreira de entrada para a criação, e a música é feita para repetição. Contudo, a literatura de MIR mostra que "mais horas de áudio" não equivale automaticamente a melhor aprendizagem estatística. A construção de *datasets* exige limpeza de dados, refinamento de rótulos, unificação estrutural e protocolos rigorosos, revelando que a matéria-prima da IA é altamente dependente de curadoria humana invisível (Zhou et al., 2025). Ademais, a diversidade musical é fragmentada e ontologicamente heterogênea. *Datasets* massivos, como o Lakh MIDI, sofrem de problemas concretos de duplicação e vazamento de dados, exigindo filtragens conservadoras (Choi et al., 2025), enquanto a tentativa de universalizar modelos treinados em repertórios estreitos marginaliza tradições não ocidentais (Huang et al., 2023) — um problema que ecoa diretamente a extração epistêmica discutida na abertura deste artigo. A isso se soma a dificuldade técnica de extrair informação confiável de áudio. A transcrição polifônica automática continua sendo uma das tarefas mais difíceis do MIR, exigindo estratégias complexas de rastreamento de múltiplos *F0* (frequências fundamentais) e tratamento de parciais sobrepostas (Argenti et al., 2011; Benetos et al., 2011). O sinal bruto de áudio não oferece transparência estrutural imediata à máquina, chegando ao modelo já degradado por ambiguidades físico-acústicas.

O terceiro problema é a Representação (*Representation*). Para processar música, a IA deve traduzi-la em *tokens*. A literatura técnica recente mostra que isso não é uma falha contingente, mas uma tensão estrutural: sistemas serializam eventos usando *piano rolls*, notação simbólica ou *tokens* compostos, mas cada escolha privilegia

certos aspectos da música e comprime outros (Cui et al., 2025). Modelos de transcrição precisam escolher entre descrições prescritivas ou descritivas (Hsu; Su, 2021), e o bom desempenho em uma tarefa não transfere automaticamente para outra (Christodoulou et al., 2024). Representações gerais (como graus da escala) são estatisticamente fáceis de aprender, mas não geram música concreta; representações específicas geram uma explosão combinatória que inviabiliza o aprendizado de padrões amplos. A tokenização, portanto, nunca é neutra: ela define antecipadamente os limites do que o modelo poderá perceber como padrão.

O quarto obstáculo é a Estrutura (*Structure*). White demonstra que redes neurais são exímias em identificar "proximidades determinadas aninhadas", mas a "música humana" opera frequentemente via relações não determinísticas, não aninhadas e separadas no tempo. A convergência entre a musicologia de White e a engenharia de IA generativa nesse ponto é notável. Revisões sistemáticas recentes confirmam que os modelos atuais ainda "falham" em desenvolvimento narrativo e coerência de longo prazo, validando empiricamente a taxonomia de White (JI et al., 2025). O *Music Transformer* consegue continuar motivos de forma coerente localmente, mas não resolve o arco macro. Modelos de *Latent Diffusion* melhoram a estrutura quando o contexto é expandido para até 4 minutos, mas exigem escala computacional proibitiva e ainda falham na arquitetura de longo prazo (Evans et al., 2024). Há um *trade-off* arquitetural comprovado: modelos LSTM preservam a microcoerência local, enquanto Transformers melhoram a globalidade, mas produzem fraseados irregulares (Ghoshal et al., 2026). O "estágio Adulto" de White — aquele em que a música articula variação e repetição em múltiplos níveis orgânicos — permanece inalcançado. A forma longa, quando obtida, precisa ser imposta ou guiada externamente, não emergindo da compreensão estrutural da máquina (Atassi et al., 2024).

O quinto e último problema é a Interpretação (*Interpretation*). Em linguagem técnica, isso se traduz como uma lacuna intransponível entre correlação estatística e compreensão musical integrada. Sistemas computacionais podem superar humanos em rastreamento de *pitch* e *timing*, mas permanecem fragmentados entre tarefas isoladas, distantes da integração holística que caracteriza a "escuta humana" (Christodoulou et al., 2024). A percepção musical humana organiza melodias, acordes e seções como *Gestalten* — entidades percebidas como mais do que a soma de notas individuais

(Ostermann et al., 2023). White distingue conhecimento associacional (saber que acordes menores seguem determinados padrões) de conhecimento experiencial (saber o que é sentir o aperto no peito da perda). A IA corporativa pode gerar estatísticas perfeitas, mas falha em injetar a intencionalidade corporificada que fundamenta a escuta. A "alma vazia" da música de IA não é um *bug* a ser corrigido no próximo semestre de desenvolvimento, mas a expressão lógica de um sistema estruturalmente limitado por seus próprios fundamentos probabilísticos e epistemológicos.

2.2 O comentário no código: hermenêutica da suspeita e o ajuste que não se nomeia

Se White nos oferece uma radiografia musicológica do problema da IA, é nos Estudos Críticos do Código (*Critical Code Studies*), conforme formulados por Mark C. Marino (2020), que encontramos o instrumental para interrogar suas causas materiais. Marino parte de uma premissa de consequências profundas: código não é instrução neutra; código é texto cultural. Como qualquer outro artefato semiótico, ele carrega marcas de sua história, de seus autores e das disputas de poder que o constituíram (Marino, 2020). Trabalhos posteriores no campo reiteram que essa leitura crítica se torna ainda mais urgente na era da IA generativa, pois a mediação automatizada não elimina a espessura cultural do código, mas frequentemente a obfusca (Douglass, 2026).

Essa perspectiva do código como cultura encontra um eco e uma expansão metodológica vital na etnografia dos sistemas algorítmicos proposta por Nick Seaver (2017). Enquanto Marino aplica a hermenêutica de perto ao texto do código, Seaver nos alerta para o risco de buscarmos nos algoritmos uma definição puramente abstrata — como se fossem fórmulas matemáticas isoladas. Ao contrário, Seaver argumenta que devemos entender os algoritmos não como objetos que estão na cultura, mas como cultura: sistemas sociotécnicos heterogêneos, instáveis, que são performados por uma miríade de práticas humanas. No chão de fábrica do desenvolvimento de software, o "algoritmo" raramente é um procedimento formal e sim um produto coletivo, difuso, envolvendo decisões corporativas, ajustes empíricos e a interação constante com os usuários.

O gesto metodológico central de Marino ganha nova camada de complexidade quando lido através da lente de Seaver. A aplicação da "hermenêutica da suspeita" —

categoria tomada de empréstimo de Paul Ricoeur e resumida por Hans-Georg Gadamer (1984) como a crítica que desconfia das aparências imediatas e questiona as pretensões de validade de ideologias — ao domínio do software não se restringe a investigar a sintaxe do código. Trata-se de suspeitar tanto do texto quanto do sistema sóciotécnico que o envolve: as ideologias que encarna, os trabalhos que esconde e as assimetrias de conhecimento que o constituem (Shukla, 2025). Como aponta a literatura sobre ciência e tecnologia, dados não são "brutos"; cada ponto já resulta de abstração e escolha humana (Díaz Perojo; Van de Ven; Chateau, 2024).

Um caso analisado por Marino é particularmente esclarecedor para a nossa discussão sobre IA: o escândalo do Climategate em 2009. Quando e-mails e códigos da Unidade de Pesquisa Climática foram hackeados, detratores encontraram um comentário do programador: "APPLIES A VERY ARTIFICIAL CORRECTION FOR DECLINE". Para o público, era a prova de fraude: um *fudge factor* manipulando dados. No entanto, investigações técnicas e científicas posteriores revelaram que não havia fraude, mas sim fragilidades de documentação e comunicação pública do software. O episódio reforçou a importância de transparência, dados abertos e *Quality Assurance* (QA) na ciência computacional (Hocquet et al., 2024), mostrando que software científico envolve práticas, governança, infraestrutura e conhecimento tácito que vão muito além do código-fonte.

A lição do Climategate para a crítica da IA musical é dupla. Primeiro, o código adquire significados que escapam ao controle de seus autores quando circula fora de seu contexto. Segundo, o conceito de *fudge factor* — um ajuste estatístico para forçar dados conflitantes a se encaixarem em um modelo — revela algo fundamental sobre a materialidade da programação contemporânea.

Como Seaver (2017) observa em sua etnografia, a construção de sistemas complexos depende de um *sensemaking* pragmático e impreciso. O *fudge factor* não é uma anomalia, mas a lógica de funcionamento de sistemas que lidam com a realidade. Na verdade, a literatura de aprendizado de máquina (ML) mostra que esse ajuste não é um acidente isolado, mas a própria estrutura dos *pipelines* modelísticos contemporâneos. Em ML, correções e manipulações não são exceções; são a rotina do pré-processamento (Yang et al., 2024). Modelos de regressão, por exemplo, produzem naturalmente um viés sistemático de tendência central (superestimando valores baixos

e subestimando altos), exigindo métodos específicos de correção (Lee, 2025). Em modelos baseados em árvores, esse mesmo padrão exige técnicas de *distribution matching* para alinhar as saídas à realidade (Chen, 2021). Além disso, o desempenho e o resultado de um modelo dependem fortemente das transformações e do balanceamento impostos aos dados antes do treinamento — um processo onde a correção de viés para a classe majoritária é uma necessidade constante para dados desbalanceados (Uddin et al., 2024).

O *fudge factor*, portanto, nomeia uma lógica técnica mais ampla: sistemas frequentemente não processam a realidade em sua integridade, mas a achatam através de correções, aproximações e *bricolage* técnica para forçar os dados a se comportarem dentro de modelos matemáticos rígidos. A IA musical não opera como um oráculo desinteressado, mas inteiramente sob essa lógica do ajuste contínuo — um sistema onde a matemática é constantemente amansada pela improvisação humana e por camadas ocultas de pré-processamento.

2.3 Ler o que não se pode ver: arqueologia do indisponível

A articulação entre White e Marino não é imediata, pois enfrenta um obstáculo epistemológico central: o código das IAs musicais comerciais não está disponível para leitura. Trata-se de software proprietário, trancado atrás do que podemos chamar de "IA de Fortaleza", um modelo de desenvolvimento que utiliza a opacidade não como um acidente, mas como estratégia de poder para impedir contestação e concentrar lucros (Pasquinelli, 2023). Como bem notam pesquisadores que investigam algoritmos de *streaming*, tentar compreender a arquitetura de *big data* por meio de análises qualitativas de universo reduzido é uma tarefa estruturalmente dificultada pela própria natureza do objeto.

É exatamente diante dessa barreira intransponível que nossa proposta analítica se assenta. Diante da indisponibilidade do código-fonte, este ensaio não propõe uma "arqueologia do indisponível" como um método empírico de escavação de dados primários – o que exigiria acesso a patentes, auditoria de código ou engenharia reversa, fugindo ao escopo desta análise teórica. Propomos, antes, a arqueologia do indisponível como uma lente hermenêutica de leitura sintomática.

Sob essa lente, inspirada na hermenêutica da suspeita de Marino, não precisamos "ver" o algoritmo para interpretá-lo; nós o lemos através dos rastros materiais que ele deixa. Se o código é um texto que performa na interface entre humanos e máquinas, seus efeitos no mundo são a própria materialização de sua arquitetura oculta. Nossa análise opera, portanto, sobre cinco camadas de sintomas: (1) a economia política de sua infraestrutura (quem paga e quem trabalha para que ele exista); (2) a materialidade de seus insumos (quais dados foram extraídos e como); (3) as "falhas estruturais" de seus outputs (a música gerada que, como White demonstra, falha em atingir coerência de longo prazo); (4) a lógica tradutória de sua representação (como a experiência é achatada em *tokens*); e (5) os discursos corporativos que tentam vender uma imagem de magia e autonomia.

Essa postura epistemológica nos permite formular perguntas que a análise técnica pura ou a condenação moral superficial não alcançam: que trabalho humano é extraído para sustentar a ilusão da automação? Que visões de mundo estão inscritas nos *datasets* que definem o que conta como "música"? Que relações de poder se consolidam quando a "falha estrutural" da máquina é maquiada por intervenção humana invisível?

O percurso analítico que segue é uma tentativa de responder a essas perguntas. No próximo movimento, mapearemos a infraestrutura material dessa máquina – o extrativismo de dados e o trabalho fantasma –, para, em seguida, mergulharmos na lógica interna do *fudge factor* algorítmico: a tokenização, a estrutura e o pastiche plataformizado.

3. O que a máquina come: economia política da extração

Se a seção anterior estabeleceu a lente hermenêutica para interrogar a IA musical, este movimento analítico a coloca em ação para investigar a infraestrutura material que sustenta o fenômeno. Sob a aparente imaterialidade do código e a "eterealidade da música", opera uma máquina de extração que combina a mineração de comportamentos, a exploração de trabalho precarizado e a dissipação de recursos planetários.

3.1 Extrativismo de dados, fontes ocultas e o cerco ao *commons* sonoro

Os modelos gerativos atuais não "aprendem" música no sentido "humano"; eles operam por aquilo que White (2025) chama de conhecimento associacional: a capacidade de identificar padrões estatísticos em conjuntos massivos de exemplos e recombiná-los. Para que essa operação ocorra, é necessário alimentar os algoritmos com volumes colossais de música já existente. Esse processo de alimentação é o núcleo do extrativismo de dados (*data extractivism*), um regime no qual a experiência humana acumulada – neste caso, séculos de criação e performance musical – é tratada como matéria-prima gratuita a ser minerada e transformada em ativo comercial (Mezzadra; Neilson, 2019).

Essa tradução da experiência sonora para o associacionismo estatístico exige um violento processo de parametrização. Ao examinarmos a arquitetura técnica de modelos multimodais de ponta, como o LLARK – um sistema de compreensão musical desenvolvido por pesquisadores do Spotify e da Universidade de Washington –, a mecânica desse extrativismo torna-se explícita (Gardner et al., 2024). Para que o modelo "entenda" uma faixa de áudio bruto, ele não a escuta; ele a submete a uma etapa que os engenheiros chamam de "aumento de metadados" (*metadata augmentation*). Nesse processo, a complexidade de uma performance musical é seletivamente extraída e condensada em apenas quatro vetores numéricos: andamento (BPM), tonalidade global, acordes e uma grade de compassos (*beat grid*). O que sobra da obra musical – suas microdinâmicas, texturas, desvios rítmicos e intenções expressivas – é descartado como ruído residual para que o modelo de linguagem possa processar o áudio como se fosse uma planilha.

A primeira pergunta que nossa leitura sintomática deve fazer é: de onde vem a matéria-prima original para essa parametrização? As corporações de IA raramente divulgam a composição exata de seus *datasets* de treinamento, o que constitui em si um dado revelador de sua economia política. Quando essas fontes são expostas por vazamentos ou processos judiciais, revela-se um retrato de apropriação em larga escala. Os bancos de dados que alimentam ferramentas corporativas de licenciamento fechado não provêm de um acervo mágico e livre na nuvem; eles são construídos a partir da raspagem sistemática da internet, que inclui desde repositórios de domínio público até

acervos de plataformas de *streaming* e, crucialmente, vastas bibliotecas de música sob direitos autorais cujo uso não foi autorizado pelos artistas. O recente escrutínio legal sobre essas empresas – exemplificado por ações judiciais de grandes gravadoras acusando plataformas de IA de "pirataria em escala industrial" para treinar seus modelos – expõe a falsidade do discurso de inovação democrática, revelando um colonialismo de dados (Couldry; Mejias, 2019) que despossui os criadores de seu trabalho para alimentar os servidores corporativos.

Nesse contexto, o extrativismo musical revela sua face epistêmica mais perversa. A curadoria desses *datasets* opera uma violência classificatória que não é acidental, mas estrutural aos próprios modelos computacionais. Curiosamente, os próprios desenvolvedores de IA reconhecem essa limitação em seus relatórios técnicos: o *Impact Statement* do modelo LLARK admite abertamente a existência de um "viés em direção à música ocidental nos *datasets* musicais e nas características usadas para representá-los (isto é, acordes na escala de 12 tons, instrumentos em formatos MIDI)" (Gardner et al., 2024). Essa confissão técnica corrobora nossa tese: a extração de dados exige a padronização prévia do objeto. Músicas de tradições orais, microtonalidades, experimentações de vanguarda, gêneros periféricos ou manifestações que não se deixam capturar por uma "grade de compassos" ocidental (tempos fortes e fracos numerados em fórmulas como 4/4) ou pela harmonia funcional são, por definição arquitetônica do sistema, sub-representadas ou tratadas como dados falhos. O que a IA recebe como insumo é majoritariamente a música hegemônica dos centros da indústria cultural, já destilada em suas coordenadas cartesianas.

É aqui que se estabelece uma tendência de retroalimentação, embora devamos evitar determinismos prematuros sobre seu impacto presente. A IA corporativa, treinada nos padrões extraídos do consumo passado, tende a gerar música que replica esses mesmos padrões. Contudo, não é apenas a dieta de dados que direciona essa produção, mas a própria limitação física da máquina. A arquitetura de modelos como o LLARK é restrita a "janelas de contexto" de áudio de meros 25 segundos – um recorte determinado pelos limites computacionais dos codificadores de áudio atuais (Gardner et al., 2024).

Essa limitação técnica é o que explica a afinidade eletiva entre a IA gerativa e o "*long tail*" da internet. Hoje, essa produção já está sendo infiltrada de forma massiva

nesses exatos 25 segundos funcionais: trilhas sonoras para vídeos do YouTube, *background music* para *streamings* ao vivo na Twitch, bibliotecas de áudio para conteúdo de TikTok e Instagram. A máquina não foi projetada para gerar sinfonias ou narrativas de longa duração; sua ontologia computacional a aprisiona no formato de "*loop*" utilitário. Embora seja precipitado afirmar que a música de IA já substituiu o consumo de "músicas humanas", ela está ocupando rapidamente os espaços da música utilitária e do conteúdo de baixo custo. O "círculo" que se desenha é o da homogeneização do ambiente sonoro funcional: à medida que essas plataformas passam a indexar e recomendar seu próprio conteúdo gerativo (em blocos de 25 segundos otimizados por métricas ocidentais de BPM e tonalidade) para reduzir custos de licenciamento, molda-se, gradualmente, um padrão algorítmico de "música de fundo" que atrofia a diversidade nesses ecossistemas.

3.2 Trabalho fantasma: a escuta traduzida em dados e a falsa automação

Se o extrativismo de dados é o *front* visível, o trabalho fantasma (*ghost work*) opera nas sombras (Gray; Suri, 2019). A expressão designa a multidão invisível de trabalhadores precarizados que realizam as tarefas de curadoria e rotulagem sem as quais os modelos de IA simplesmente não funcionariam. Na indústria de IA em geral, são esses trabalhadores que identificam se uma imagem contém um semáforo ou se um texto contém discurso de ódio. Mas como se configura esse trabalho no domínio específico da música?

A especificidade do trabalho fantasma musical reside na tradução da escuta para o código. Antes que um modelo possa prever uma melodia, milhares de horas de áudio precisam ser segmentadas, etiquetadas e classificadas por humanos. Plataformas como o Amazon Mechanical Turk (AMT) operam como mercados de trabalho digital nos quais empresas e pesquisadores terceirizam pequenas tarefas humanas, remuneradas por item concluído, para uma multidão distribuída de trabalhadores (Strickland; Stoops, 2019; Schmidt; Jettinghoff, 2016). Esse modelo de microtrabalho decompõe projetos em atividades breves e repetitivas, executadas em segundos ou minutos, como classificação, correção e anotação de dados (Lellis, 2020; Ipeirotis; Provost; Wang, 2010). No campo musical, esse arranjo já foi usado para coletar anotações de conteúdo

musical, julgamentos de similaridade, marcações de emoção ou humor e detecção de erros em transcrições e partituras, inclusive com trabalhadores sem formação musical formal (Samiotis et al., 2022; Lee, 2010; Çano; Morisio, 2017). Em *audio annotation* mais amplamente, tarefas complexas costumam ser quebradas em unidades menores ou em passes binários sucessivos, justamente porque a dimensão temporal do som dificulta anotações mais ricas em uma única etapa (Cartwright et al., 2019).

A precarização não reside apenas no baixo valor pago pela tarefa concluída, mas na arquitetura estrutural da plataforma, que obriga o trabalhador a realizar trabalho não remunerado apenas para ter acesso ao trabalho remunerado. Um estudo quantitativo rigoroso, que instalou rastreadores de navegação nas máquinas de 100 trabalhadores do AMT, revelou que esses indivíduos gastam em média 33% do seu tempo diário realizando "trabalho invisível" — atividades não pagas exigidas pela própria plataforma, como vigiar obsessivamente o perfil de solicitantes à espera de novas tarefas (hipervigilância) ou gerenciar pagamentos e lidar com tarefas que expiraram (*time out*) após horas de trabalho, resultando em zero remuneração pelo esforço (Toxtli; Suri; Savage, 2021). Se contabilizado apenas o tempo de tarefas formalmente pagas, o salário mediano era de US$ 3,76/hora; mas, ao subtrair o tempo gasto nesse trabalho invisível não remunerado, a renda real despenca para US$ 2,83/hora. Outros trabalhos também caracterizam o pagamento em plataformas de *crowdsourcing* como muito baixo e observam que tarefas de anotação vêm sendo deslocadas globalmente para regiões de menor custo de vida (Kaufmann; Schulze; Veit, 2011; Kutlu et al., 2020).

Essa etapa é a materialização do que discutimos sobre a representação: é o momento em que o conhecimento experiencial e corporificado da música é esmagado e convertido em rótulos discretos (*tokens*) para alimentar a máquina associacional. A epistemologia da IA musical não flui de programadores, mas da precarização da escuta humana.

Além da rotulagem de *datasets*, o trabalho fantasma atua de outra forma crucial: a "limpeza" dos resultados gerados. Como vimos na análise de White, os modelos frequentemente falham em produzir estruturas coerentes de longo prazo (os estágios *Toddler* e *Child*). Eles podem gerar frases com sete compassos em vez de oito, ou introduzir um tema que nunca mais retorna. Quando uma plataforma corporativa

apresenta ao usuário um resultado aparentemente perfeito, frequentemente há uma cadeia de intervenções humanas invisíveis ocorrendo em tempo real ou em pós-processamento: algoritmos de regra (*heuristic*) que forçam um corte no compasso correto, ou até mesmo trabalhadores humanos editando e "consertando" as falhas mais gritantes antes da publicação.

Essa descoberta tem implicações profundas para a crítica da IA musical. Ela revela que a automação é, em larga medida, uma fachada – um artefato discursivo que oculta o trabalho humano necessário para fazer a máquina parecer autônoma. O que a IA musical corporativa automatiza, em última instância, não é a criação, mas a extração de valor a partir do trabalho precário sob a aparência de magia tecnológica.

Mais do que ocultar o trabalho humano, essa arquitetura revela o estatuto jurídico-econômico da própria máquina no modo de produção plataformizado. Como sugere Jamie Kelly (2026) em sua análise marxista da automação, o desenvolvimento da IA não aponta para uma revolução liberadora, mas para um regime de "feudalismo artificial". A IA generativa atua, de fato, como uma forma de trabalho artificial – ela produz o conteúdo sonoro, executa a "tarefa" –, mas ela é estruturalmente desprovida da "dupla liberdade" marxiana. Ela não possui controle legal sobre os meios de produção (os servidores e o código pertencem à plataforma) nem sobre o produto de seu trabalho (os direitos autorais da música gerada são imediatamente apropriados pelo capital). A música gerada por IA não é o produto de um agente autônomo no mercado, mas o trabalho subserviente de um servo algorítmico enclausurado nos domínios corporativos. Essa dinâmica explicita uma assimetria fundamental do nosso tempo: enquanto os trabalhadores humanos tremem diante da ameaça de substituição automática, os detentores do capital não temem a IA, pois utilizam seu poder sobre os arranjos legais e sociais para garantir que a máquina permaneça, irrevogavelmente, sua propriedade.

Esses dois custos – o extrativismo de dados e o trabalho fantasma – articulam-se a um terceiro, crescentemente incontornável: o custo socioambiental. Os *data centers* que processam o treinamento de modelos de áudio consomem água e energia em escalas colossais. Projeções recentes publicadas na *Nature Sustainability* estimam que, apenas nos Estados Unidos, a expansão dos servidores de IA entre 2024 e 2030 gerará uma pegada hídrica anual entre 731 milhões e 1,1 bilhão de metros cúbicos, somada a emissões de carbono de 24 a 44 megatoneladas — um impacto ambiental tão

severo que o estudo conclui ser "improvável que a indústria atinja suas metas de zero líquido [net-zero] até 2030 sem depender massivamente de mecanismos altamente incertos de compensação de carbono e restauração hídrica" (Xiao et al., 2025). A "IA generativa" é, também, uma IA sedimentar no seu sentido mais literal: suas camadas de abstração repousam sobre uma base material de recursos hídricos esgotados e energia fóssil queimada, cujo custo é sistematicamente externalizado. É contra esse pano de fundo de extração em múltiplas camadas que devemos agora examinar a lógica interna do código e o regime estético que ele produz.

4. A lógica do *fudge factor*: estrutura, tokenização e pastiche

Se a seção anterior expôs a infraestrutura de extração que sustenta a IA musical corporativa, este movimento adentra a maquinaria interna de sua operação. O fio condutor aqui é a categoria que tomamos de empréstimo de Marino (2020): o *fudge factor*. Como vimos, o *fudge factor* é um fator de ajuste, uma correção estatística aplicada para fazer dados conflitantes se encaixarem em um modelo. Na IA musical, esse conceito deixa de ser um comentário passageiro de código para se tornar o princípio estruturante de todo o sistema: a lógica mesma de um aparato que só pode operar convertendo a experiência em aproximações estatísticas.

4.1 A estrutura sob suspeita: o viés do proximal

Para compreender por que a IA musical corporativa opera inteiramente por *fudge factors*, precisamos retomar a análise de White (2025) sobre as diferenças entre a estrutura musical e aquilo que os modelos probabilísticos são arquitetados para aprender. Redes neurais e grandes modelos de linguagem (LLMs) são otimizados para identificar o que White chama de proximidades determinadas aninhadas: padrões que são estatisticamente frequentes, adjacentes no tempo ou no espaço, e derivados de regras rígidas. Essa própria arquitetura impõe o que a literatura de computação musical recente vem diagnosticando como um *trade-off* estrutural insolúvel nas redes neurais

atuais: uma tensão inerente entre a capacidade de modelar a continuidade melódica imediata e a necessidade de manter a coerência estrutural global (Ghoshal et al., 2026).

A "música humana", contudo, frequentemente opera na contramão dessa lógica. É evidente que o *Big Data* pode vir a mapear estruturas musicais complexas no futuro, e já existem abordagens híbridas sendo testadas. No entanto, a arquitetura predominante nos modelos comerciais atuais (baseados na previsão do próximo *token*) apresenta um viés estrutural claro: ela aprende exímia e eficientemente o que está próximo – a relação entre uma nota e a seguinte, ou um acorde e o próximo –, mas sua eficiência decai exponencialmente quando precisa relacionar eventos separados por dezenas de compassos.

A anatomia exata desse viés do proximal torna-se visível quando comparamos sistematicamente as duas principais famílias de modelos gerativos. Estudos controlados mostram que as redes de memória recorrente (LSTM), dependentes de um processamento sequencial passo a passo, demonstram uma superioridade inequívoca na captura de padrões locais e na continuidade em passagens curtas; contudo, elas entram em colapso na preservação de dependências de longo prazo, perdendo a coerência estrutural à medida que a sequência se expande. Por outro lado, os modelos baseados em atenção (*Transformers*) — que deveriam ser a solução para esse problema — revelam uma falha paradoxal: embora seu mecanismo de autoatenção consiga mapear a estrutura global de uma peça, eles "tendem a produzir fraseados irregulares" (*irregular phrasing*), falhando na precisão rítmica de baixo nível e na articulação sintática local (Ghoshal et al., 2026).

Esse viés do proximal explica a taxonomia proposta por White para os resultados gerativos. Os modelos *Toddler* repetem padrões locais *ad nauseam* (como o sistema MidiGPT preso na célula rítmica inicial de *Für Elise*). Os modelos *Child* organizam blocos reconhecíveis, mas sem direcionalidade ou acúmulo de tensão. Os modelos *Adolescent* (como Suno e Udio) geram frases com sofisticação local e timbres convincentes, mas falham em costurar esses fragmentos numa totalidade orgânica, gerando extensões de compassos estranhas ou temas que surgem e desaparecem sem desenvolvimento (White, 2025, p. 129-138). A descoberta da computação musical de que os Transformers falham especificamente na regularidade das frases fornece a prova de laboratório da categoria "*Adolescent*".

O que essa taxonomia revela não é uma limitação tecnológica absoluta e imutável, mas o sintoma de uma escolha de design corporativo: diante da dificuldade de computar relações de longo prazo, a indústria opta por otimizar a coerência local imediata. O resultado é aplicável o suficiente para o consumo rápido nas plataformas, mas estruturalmente falho do ponto de vista da composição.

4.2 Tokenização: o *fudge factor* permanente

Esse viés estrutural repousa sobre um problema mais fundamental: a representação. Para que o modelo probabilitário funcione, a continuidade da experiência musical deve ser fatiada em *tokens* – unidades discretas. A decisão sobre o que conta como um *token* (se a nota individual, o acorde, o grau escalar, a posição métrica) é, em si mesma, o primeiro *fudge factor* do sistema. É uma correção forçada: cortar a música em pedaços que o algoritmo consiga digerir, sabendo-se que algo fundamental será perdido no processo.

O dilema da representação de White atua aqui com toda a força. Representações gerais (como "acorde de tônica") são estatisticamente fáceis de aprender, mas pobres em informação específica; representações ricas em especificidade geram uma explosão combinatória que inviabiliza o aprendizado de padrões amplos. A gravidade empírica desse achatamento torna-se audível quando comparamos modelos que adotam diferentes estratégias de fatiamento. Um estudo perceptual controlado com ouvintes demonstrou que modelos que utilizam *tokens* isolados simples (como sequências discretas de eventos MIDI) geram um resultado perceptivamente mais "pobre" e menos melódico. Percebendo essa perda, a engenharia de IA tenta criar contrapesos: por exemplo, o modelo *Compound Word Transformer* agrupa múltiplas dimensões musicais em um único "*token* composto" para forçar o algoritmo a aprender a relação de coocorrência entre elas. O resultado é que ouvintes humanos avaliam imediatamente a música gerada por esses *tokens* compostos como significativamente mais "melódica" e "rica" do que a gerada por *tokens* simples (CHU et al., 2022). No entanto, essa solução não resolve o impasse epistemológico; ela é apenas um *fudge factor* de segunda ordem: um remendo técnico para tentar costurar a

complexidade que a primeira fatia destruiu. Esse dilema escapa às soluções puramente estatísticas.

Enquanto isso, a tokenização atua como um achatamento semântico permanente (*semantic squeeze*). O que ocorre aqui não é apenas a perda de dados, mas um abismo epistêmico de descrição, na esteira do que René Thom (1988) chamou de transposição entre ilhas linguísticas e ilhas matemáticas: a IA mapeia estruturas de altíssima complexidade combinatória em seu domínio matemático – onde são perfeitamente determinadas –, mas ao traduzi-las de volta para o áudio, geram uma morfologia que a cognição musical humana, dependente de relações de longo prazo e intencionalidade, lê como ruído estrutural ou pastiche. A música que chega aos nossos ouvidos não é o produto de uma compreensão musical, mas o resultado de uma operação de tradução estatística forçada.

4.3 Pastiche e a otimização do gosto funcional

O resultado em nível macro desse processo é o que podemos chamar, com Ted Chiang (2024), de automação do gosto. A expressão designa o uso de IA não para "criar arte", mas para produzir conteúdo que seja "bom o suficiente" para manter o usuário engajado.

No entanto, a própria expressão "automação do gosto" carrega uma contradição intrínseca que a filosofia nos ajuda a desvendar. Em sua investigação arqueológica sobre o conceito, Giorgio Agamben (2017) demonstra que a tradição ocidental constituiu o gosto justamente como um "conhecimento outro" — um conhecimento que não sabe que sabe, mas que goza; um prazer que julga sem recorrer a conceitos. Desde Platão até Kant, o gosto foi o espaço do enigma: a faculdade de julgar o belo não como uma ciência exata, mas como uma "universalidade sem conceito" e um "prazer sem interesse". O gosto habita o registro do "eu não sei o quê", operando como um significante flutuante e excessivo que escapa à apreensão racional e à adequação estrita entre significado e significante. O que a IA corporativa tenta fazer, sob o rótulo de "automação do gosto", não é, portanto, aprimorar o "juízo estético", mas aniquilar esse excesso: trata-se de capturar o significante indeterminado do belo e aprisioná-lo na lógica determinista da métrica computacional.

É fundamental, contudo, imprimir aqui uma dose de nuance crítica. A subordinação da criação a métricas de engajamento não é uma patologia exclusiva da IA. A indústria fonográfica já produz, há décadas, larga escala de música altamente funcional e desprovida de intenção expressiva individual: trilhas para publicidade, música para ambientes comerciais, ou mesmo segmentos de gêneros massificados onde o objetivo declarado do artista ou produtor é, explicitamente, alcançar o topo das paradas de *streaming* aderindo estritamente a fórmulas estéticas pré-estabelecidas (Manovich; Arielli, 2024). Nesses casos, os critérios estéticos já foram historicamente colonizados pelas métricas de engajamento.

A diferença estrutural que a IA corporativa introduz não é a invenção do pastiche, mas a sua automação radical e o deslocamento do custo do trabalho. Quando a produção de música pasteurizada é transferida de estúdios (onde ainda há custos de trabalho, horas de estúdio, músicos de sessão) para servidores de inferência (onde o custo marginal de gerar mais uma faixa funcional tende a zero), instaura-se um regime de "pastiche plaformizado".

A pergunta que passa a orientar essa produção não é "isto é belo?" ou "isto expressa algo?" — perguntas que remeteriam ao domínio enigmático do gosto —, mas "isto performa algoritmicamente?". Na lógica das plataformas de *streaming*, "performar algoritmicamente" significa, em última instância, atuar como uma variável de entrada para sistemas de *analytics*preditivos projetados para mitigar o *churn* (a taxa de cancelamento de assinaturas). A resposta é dada não pela escuta humana profunda, mas por métricas de retenção e cliques. Como revelam os estudos sobre a automação plataformizada, a música gerada por IA é avaliada por sua capacidade de sinalizar engajamento contínuo; quando os algoritmos de análise preditiva detectam padrões de declínio no usuário — como redução no tempo de escuta ou "*skips*" frequentes —, a injeção de conteúdo gerativo hiperfamiliar é acionada como uma contramedida matemática para manter o consumidor preso ao ecossistema (Mokoena; Obagbuwa, 2025). É por isso que fenômenos de IA gerativa que viram modismo passageiro na internet – como certas faixas virais que surgem e somem em semanas – não se sustentam como música a ser ouvida atentamente: elas são otimizadas para o impacto imediato da curiosidade, não para a escuta sustentada. Seu ciclo de vida efêmero é, na verdade, funcional para o modelo de negócios, que integra o gerativo à lógica das redes

sociais (como o TikTok) não para preservar obras, mas para gerar picos de engajamento que sirvam à conversão de usuários da camada gratuita para a camada paga de assinaturas (Mokoena; Obagbuwa, 2025).

É evidente, como aponta a literatura recente (Floridi, 2023), que a IA pode atuar como parceira criativa quando apropriada por artistas humanos conscientes de seus limites e potencialidades, e que o mercado já busca caminhos de licenciamento e remuneração. Porém, o foco deste ensaio permanece na regra industrial: a música gerada em escala como *commodity* de baixo custo. Nesse estrato da produção, o que a IA corporativa entrega é estatística musicalizada: um *fudge factor* estético que soa "quase humano" precisamente porque se alimenta da média do que os humanos já consumiram, esvaziando, no processo, a singularidade que fundamenta a experiência estética.

4.4 Do uso à função: a música como dispositivo

A crítica ao "pastiche plataformizado", no entanto, exige uma fundação mais profunda do que a mera denúncia da economia de atenção. Para compreender por que a música gerada por IA corporativa é estruturalmente incapaz de constituir uma prática artística no sentido pleno, é preciso interrogar a natureza mesma da técnica que a produz. Longe de ser um acidente da engenharia contemporânea, a lógica do *fudge factor* expressa uma mutação ontológica mais antiga: a passagem do *uso* à *função* como modo de relação do humano com o mundo.

Desde a antropogênese, o humano se distingue como o vivente que externaliza suas capacidades em dispositivos técnicos, criando um patrimônio exossomático que se coloca ao lado das habilidades endossomáticas do corpo. Cada invenção técnica, nesse movimento, desativa uma função corporal para confiá-la a um instrumento artificial — um princípio de desativação que, ao longo da história, gerou uma separação crescente entre o humano e seus próprios produtos. O que se observa na modernidade é o auge desse desnível: o humano como indivíduo endossomático torna-se progressivamente incapaz de estar à altura da esfera exossomática que criou, e a consciência, longe de dominar essa esfera, transforma-se em mais um órgão do sistema tecnológico que pretendia governar.

A consequência decisiva para a nossa questão reside na transformação do *uso* em *função*. Enquanto o uso de um instrumento — *uti*, no sentido etimológico — implica integralmente o indivíduo em sua corporeidade, exigindo um *ethos* e uma forma de vida, a execução da função de um dispositivo parece operar sem qualquer consequência para o sujeito que dela participa. A caneta, instrumento da mão que escreve, torna-se o suporte de uma função-escrevibilidade autonomizada; o martelo, prolongamento do braço, converte-se em uma função-batedora que se desvincula do gesto corporal. Nessa passagem, o que se perde não é apenas a mediação física, mas a relação de sentido: o *fungi*, o puro exercício da função, opera *opere operato*, independentemente das qualidades do sujeito que o aciona.

A música gerada por IA corporativa é a realização máxima dessa lógica. Onde a performance musical humana é um *uso* — uma prática encarnada que implica o corpo do intérprete, sua história, sua forma de vida, sua vulnerabilidade diante do limite do dizível —, a geração algorítmica é uma *função* pura: o *prompt* é o botão que aciona o dispositivo, e o output é o resultado de uma operação estatística desprovida de *ethos*. O *fudge factor* não é, portanto, uma imperfeição contingente do código, mas a marca estrutural de um sistema que não pode operar de outro modo, porque foi arquitetado para executar funções, não para cultivar usos. A tokenização, o viés do proximal, o pastiche — todos esses sintomas que identificamos são, em última instância, manifestações de uma mesma transformação: a música, antes prática de um vivente em sua corporeidade, tornou-se função de um dispositivo que a processa sem relação com o sujeito.

O que está em jogo, nessa perspectiva, não é apenas a "qualidade estética" do *output*, mas o estatuto ontológico da própria experiência musical. Se a antropogênese coincide com a tecnogênese, então a desativação progressiva das capacidades musicais endossomáticas — a escuta atenta, a memória corporificada do ritmo, a percepção gestáltica da forma — não é um processo neutro. Cada faixa gerada em segundos por um modelo de difusão latente corresponde, do lado humano, a uma capacidade de *uso* musical que se atrofia. A indústria não vende apenas música funcional; ela vende a ilusão de que a função pode substituir o uso sem perda, de que o dispositivo pode gerar o equivalente de uma prática encarnada. Mas o equivalente, aqui, é precisamente o que falta: o *ethos*, a forma de vida, o corpo que resiste e que, na resistência, faz sentido.

Diante dessa constatação, a pergunta que se impõe é se existe uma saída para o "desnível prometeico". A resposta não pode vir da consciência, que já foi assimilada pelo sistema técnico, mas de uma operação inversa: não a invenção de mais dispositivos, mas a *desativação da desativação* — a recuperação do uso das capacidades que a técnica sepultou. No domínio da música, isso significa restituir à impotência sua potência, transformar o "não poder usar" em um "poder não usar": a recusa em delegar a escuta à função algorítmica, a reivindicação do corpo como lugar irredutível da experiência sonora, a prática de uma técnica que não se confunde com o dispositivo. É nesse sentido que a reforma da escuta, invocada ao final deste ensaio, não é apenas uma exigência política, mas uma operação ontológica: a reabertura de um espaço entre o endossomático e o exossomático, onde a música possa voltar a ser *ars* — não no sentido estreito da modernidade estética, mas no sentido original de *techne*, de prática encarnada de um vivente que faz uso de si (Agamben, 2017).

5. Considerações Finais: o custo do espelhamento estatístico

Ao longo deste ensaio, percorremos um arco que partiu da cena inaugural de Ada Lovelace diante da máquina analítica – "pode ela originar algo?" – e chegou a uma constatação menos romântica, porém mais politicamente urgente. Formulada nos termos de Lovelace, a pergunta pela capacidade criativa da máquina pode até se tornar obsoleta com o avanço dos modelos probabilísticos; afinal, a engenharia de *prompt* já permite combinações inéditas de padrões sonoros. A pergunta que permanece – e que o nosso percurso analítico buscou iluminar – é outra: a que custo ecológico, social e epistêmico a indústria da IA musical extrai, processa e nos devolve uma versão empobrecida de nossa própria experiência musical?

A resposta a essa indagação exigiu uma mudança de foco. Diante da "IA de Fortaleza" e de seus códigos inacessíveis, não tentamos realizar uma engenharia reversa da caixa-preta, mas operar uma leitura sintomática de seus efeitos. O que emerge dessa leitura cruzada entre White e Marino é uma imagem da IA musical corporativa muito distinta da narrativa de democratização criativa veiculada pelo marketing. Longe de ser um parceiro criativo autônomo, o modelo generativo comercial revela-se como um

aparato de otimização de custos. Ele não nos devolve música sob a forma de "composições humanas" – como ocorre nas *playlists* algorítmicas de recomendação do *streaming*, que organizam acervos pré-existentes –, mas sob a forma de conteúdo sonoro gerativo funcional, fabricado em tempo real para preencher o silêncio dos ambientes digitais com o mínimo de envolvimento humano e o máximo de extração de dados passados.

O que este ensaio propôs, portanto, não foi um novo método empírico de auditoria de algoritmos, mas um arcabouço teórico-crítico para interpretar a IA musical em sua materialidade. Articulando a musicologia estrutural de White – que expôs o viés do proximal, o dilema da representação e a ausência de conhecimento experiencial – com a hermenêutica da suspeita de Marino – que nos forneceu a categoria de *fudge factor* para pensar a violência da tokenização –, construímos uma lente capaz de enxergar através da opacidade corporativa. Essa lente nos permitiu nomear os mecanismos do "pastiche plataformizado": o extrativismo de acervos sob o manto do colonialismo de dados; o trabalho fantasma da tradução da escuta em rótulos; e o achatamento semântico que transforma a complexidade da experiência humana em vetores de engajamento.

É certo que a tecnologia em si não determina seu próprio destino. Na esfera da experimentação artística, compositores e compositoras têm se apropriado desses sistemas operando o que poderíamos chamar, numa chave filosófica, de uma delegação de decisões: o agente intencional humano mantém o controle morfológico da obra, delegando à máquina a geração de material em ambientes de imprecisão controlada. Nesses casos, a intencionalidade humana permanece como centro de extração de sentido, e a própria indústria já busca freios regulatórios e modelos de remuneração, como os acordos recentes envolvendo grandes gravadoras e plataformas de geração.

Contudo, enquanto o *default* (o padrão estrutural) da indústria permanecer focado na maximização do engajamento via extração predatória, o que ocorre não é uma delegação artística, mas uma abdicação estrutural. A regra industrial da IA musical – a produção algorítmica de commodities sonoras em escala – opera como um gigantesco espelhamento estatístico. Ela não cria significados, mas calcula a probabilidade de que certos arranjos sonoros simulem significados que já tivemos. O perigo dessa lógica não reside na máquina em si, mas na domesticação de nossa escuta:

quanto mais nos habituamos a "paisagens sonoras" geradas por *fudge factors* estatísticos, mais corremos o risco de atrofiar nossa capacidade de exigir e reconhecer a dimensão corporificada, histórica e estrutural da música.

É nesse ponto que a crítica da IA musical encontra a ontologia política. Como sugere Giorgio Agamben (2020), a nossa sociedade é onde a música penetra freneticamente em todo lugar, mas que é, paradoxalmente, a primeira comunidade humana "não musaicamente (ou amusaicamente) acordada". A perda do nexo musaico com a linguagem – a perda da experiência de que o canto lida com os limites do dizível – produz hoje o que Agamben chama de uma "inspiração em branco", que roda no vazio. A música gerada por IA corporativa é a materialização tecnológica dessa inspiração em branco: é uma tagarelice sonora algorítmica que preenche todos os silêncios sem jamais chocar-se com o próprio limite, sem dor, sem luto, sem a impossibilidade que constitui a verdadeira palavra.

Se a tarefa política do nosso tempo é constitutivamente uma tarefa poética, e se o pensamento coincide com a capacidade de interromper o fluxo insensato dos sons para restituí-los ao seu lugar, então desafiar a IA plataformizada exige uma reforma da escuta. Exige, no nível prático, fortalecer alternativas comunitárias e modelos abertos que rompam com a lógica do colonialismo de dados. Exige, no nível educacional, um letramento crítico que ensine a ouvir as camadas de extração que sustentam o "fundo de tela" sonoro do nosso dia a dia. Acima de tudo, exige que continuemos perguntando, a cada nova faixa gerada em segundos: quem lucra com a ilusão de que a música não custa nada – e que parte das formas de vida estamos trocando por essa abundância espelhada?

5.1 Delegação e abdicação: o espectro da autoria híbrida

Se a seção anterior fundou a crítica na ontologia da técnica, é preciso agora evitar que essa crítica desemboque em uma condenação indiferenciada da inteligência artificial na música. O risco de uma leitura puramente negativa é o de reproduzir, sob outras roupagens, a mesma lógica binária que a indústria explora: a oposição entre "humano" e "máquina", entre "autenticidade" e "artificialidade", oposição que, como vimos, o marketing de IA já sabe instrumentalizar a seu favor. Para escapar desse beco,

é necessário distinguir dois regimes radicalmente diferentes de relação entre compositor(a) e algoritmo — regimes que, embora partilhem a mesma infraestrutura técnica, divergem em sua lógica de agência, em sua economia de sentido e em seu horizonte político.

Do lado da experimentação artística, observa-se um modo de apropriação que não coincide com a lógica do pastiche nem com a da abdicação estrutural. Nesse regime, o compositor(a) não se coloca como mero usuário(a) de um dispositivo que gera *outputs*, mas como arquiteto de um sistema de possibilidades: ele(a) define *constraints*, cura *datasets*, projeta interfaces, estabelece regras de interação e, crucialmente, mantém o controle morfológico da obra em todas as etapas do processo. A máquina, aqui, não substitui a intencionalidade, mas opera como interlocutora em um diálogo onde a imprecisão é deliberadamente cultivada como espaço de emergência. O compositor(a) delega ao algoritmo a geração de material bruto — melodias, texturas, estruturas —, mas delega *de dentro de um campo de forças* que ele mesmo desenhou: a condução e o ato de criação permanecem como centro gravitacional do sistema, e a iteração entre proposta algorítmica e seleção constitui o motor do processo.

Essa dinâmica, que poderíamos chamar de delegação artística, difere da mera utilização de ferramentas porque transforma o próprio ato de composição: o autor(a) deixa de ser o detentor exclusivo de todas as decisões para tornar-se curador(a) de processos, mediador(a) entre agências distribuídas, orquestrador(a) de uma ecologia criativa onde "humanos" e "não-humanos" negociam sentido. A autoria, nesse modelo, não se dissolve, mas se desloca: ela reside menos na superfície sonora final do que na arquitetura do sistema, nas escolhas de design que antecedem e condicionam a geração. O código, longe de ser um operador neutro, torna-se texto cultural carregado de decisões estéticas e éticas; o *dataset*, longe de ser matéria-prima inerte, é um ato de curadoria que inscreve valores no corpo da máquina.

A diferença estrutural entre esse regime e a produção industrial de commodities sonoras não pode ser exagerada. Na lógica corporativa, o que se observa não é uma delegação, mas uma *abdicação*: a remoção do *steering* humano do circuito produtivo, sua substituição por métricas de engajamento que operam como funções autonomizadas, e a concentração da agência criativa nas mãos de engenheiros que projetam modelos para maximizar retenção, não para cultivar experiência. Onde o

compositor(a)-artista define *constraints* morfológicas que preservam a intencionalidade, a plataforma corporativa define *constraints* comerciais que a anulam. Onde o primeiro itera em diálogo com o *output*, a segunda itera em diálogo com o *churn*. Onde o primeiro cura dados para abrir possibilidades, a segunda raspa dados para fechar o círculo do consumo.

O que está em jogo, nessa distinção, é a própria definição de autoria na era algorítmica. A autoria distribuída, quando praticada conscientemente, não elimina o sujeito criador, mas o reposiciona: o compositor(a) torna-se não menos, mas diferentemente autor(a) — autor(a) do sistema, das regras, da ecologia de sentido que torna a emergência algorítmica significativa. Já a autoria extrativista da indústria não redistribui a agência, mas a concentra: ela apropria o trabalho de milhões para treinar modelos que, em seguida, dispensam qualquer sujeito criador, humano ou não. A "autoria" do *output* gerado é, nesse regime, um efeito de marketing: a plataforma vende a ilusão de que o usuário "criou" algo, quando, de fato, ele apenas acionou uma função previamente programada para produzir um resultado estatisticamente provável.

A tarefa crítica, portanto, não é abolir a hibridização entre "humano" e "máquina", mas politizá-la. Isso exige, em primeiro lugar, transparência: que os sistemas deixem de operar como caixas-pretas e tornem visíveis suas arquiteturas de decisão, seus *datasets*, seus *fudge factors*. Exige, em segundo lugar, uma ética do design que reconheça o software como artefato cultural, carregado de escolhas que têm consequências estéticas e políticas concretas. Exige, finalmente, que a comunidade musical recupere o *uso* das ferramentas contra a *função* que a indústria lhes impõe — que o compositor(a), para usar uma formulação já invocada, aprenda a "desativar a desativação", reconectando a técnica algorítmica à corporeidade da escuta e à forma de vida que a sustenta.

Somente nessa condição a inteligência artificial deixa de ser um aparato de extração para tornar-se, de fato, um parceiro de criação — não porque a máquina tenha adquirido agência autônoma, mas porque o "humano" (sob todas as carnações) recusou abdicar da sua.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **A música suprema.** Música e política. Zero à Esquerda, 14 set. 2020. Disponível em: https://tradutoresproletarios.wordpress.com/2020/09/14/giorgio-agamben-a-musica-suprema-musica-e-politica/. Acesso em: 6 jul. 2026.

AGAMBEN, Giorgio. **O uso dos corpos.** Tradução de Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2017.

AGAMBEN, Giorgio. **Gosto**. Tradução de Cláudio Oliveira. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

ARGENTI, F.; NESI, P.; PANTALEO, G. **Automatic transcription of polyphonic music based on the constant-Q bispectral analysis.** IEEE Transactions on Audio, Speech, and Language Processing, v. 19, n. 6, p. 1610–1630, 2011.

ATASSI, L. **Toward guided musical form:** structuring generative music with LLMs. Computer Music Journal, Cambridge, v. 48, n. 4, p. 28–41, 2024.

BABBAGE, Charles. **On the Analytical Engine.** In: MORRISON, Philip; MORRISON, Emily (Ed.). Charles Babbage and his Calculating Engines: Selected Writings by Charles Babbage and Others. New York: Dover Publications, 1961. p. 73-115.

BENETOS, Emmanouil; DIXON, S. **Joint multi-pitch detection using harmonic envelope estimation for polyphonic music transcription.** IEEE Journal of Selected Topics in Signal Processing, v. 5, n. 6, p. 1111–1123, 2011.

BOWN, O. **Attributing Creative Agency: Are we doing it right?** In: Proceedings of the Sixth International Conference on Computational Creativity. Park City, Utah, 2015.

ÇANO, Erion; MORISIO, Maurizio. **Crowdsourcing emotions in music domain.** International Journal of Artificial Intelligence and Applications, v. 8, n. 4, p. 25-40, 2017.

CARTWRIGHT, Mark; DOVE, Graham; MÉNDEZ MÉNDEZ, Ana Elisa; BELLO, Juan P.; NOV, Oded. **Crowdsourcing multi-label audio annotation tasks with citizen scientists.** In: PROCEEDINGS OF THE 2019 CHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS (CHI '19). Glasgow, Scotland, UK: ACM, 2019.

CHEN, Liqun. **Learning deep models via optimal transport distance.** 2021. Tese (Doutorado em Engenharia Elétrica e de Computação) – Duke University, Durham, NC, EUA, 2021. Total de páginas: 112.

UDDIN, Shahadat; LU, Haohui; RAHMAN, Ashfaqur; GAO, Junbin. **A novel approach for assessing fairness in deployed machine learning algorithms.** Scientific Reports, v. 14, artigo 17753, 2024.

CHOI, Eunjin; KIM, Hyeri; RYU, Jiwoo; NAM, Juhan; JEONG, Dasaem. **On the de-duplication of the Lakh MIDI dataset.** arXiv, 2025. Disponível em: https://arxiv.org/abs/2509.16662v1. Acesso em: 6 jul. 2026.

CHRISTODOULOU, E. et al. **A review of multimodal music information retrieval.** Information Processing & Management, Oxford, v. 61, n. 4, 2024.

CHU, Hyeshin; KIM, Joohee; KIM, Seongouk; LIM, Hongkyu; LEE, Hyunwook; JIN, Seungmin; LEE, Jongeun; KIM, Taehwan; KO, Sungahn. **An empirical study on how people perceive AI-generated music.** In: PROCEEDINGS OF THE 31ST ACM

INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATION & KNOWLEDGE MANAGEMENT (CIKM '22). Atlanta, GA, USA: ACM, 2022.

COULDRY, Nick; MEJIAS, Ulises A. **The costs of connection:** how data is colonizing human life and appropriating it for capitalism. Stanford: Stanford University Press, 2019.

CUI, X. H.; HU, P.; HUANG, Z. **Music sequence generation and arrangement based on transformer model.** Journal of Computational Methods in Sciences and Engineering, v. 25, n. 5, p. 3986–3999, 2025.

HSU, J.-Y.; SU, L. **VOCANO:** a note transcription framework for singing voice in polyphonic music. In: PROCEEDINGS OF THE 22ND INTERNATIONAL SOCIETY FOR MUSIC INFORMATION RETRIEVAL CONFERENCE (ISMIR). Online, 2021. p. 293–300.

DE LELLIS, Lorenzo. **How gamification affects crowdsourcing: the case of Amazon Mechanical Turk.** Eludamos: Journal for Computer Game Culture, v. 10, n. 1, p. 27-37, 2020.

DÍAZ PEROJO, R. L.; VAN DE VEN, I.; CHATEAU, L. **Digital culture and the hermeneutic tradition:** suspicion, trust, and dialogue. 2024. Disponível em: https://ssrn.com/abstract=6484178. Acesso em: 6 jul. 2026.

DOUGLASS, Jeremy; MARINO, Mark C. **Introduction:** reading code in the age of AI. Digital Humanities Quarterly, v. 20, n. 4, 2026.

EINBOND, A.; BRESSON, J.; SCHWARZ, D.; CARPENTIER, T. **Instrumental Radiation Patterns as Models for Corpus-Based Spatial Sound Synthesis:** Cosmologies for piano and 3D electronics. In: Proceedings of the International Computer Music Conference (ICMC). Santiago, 2021.

EVANS, Zach; PARKER, Julian; CARR, CJ; ZUKOWSKI, Zack; TAYLOR, Josiah; PONS, Jordi. **Long-form music generation with latent diffusion.** arXiv, 2024. Disponível em: https://arxiv.org/html/2404.10301v2. Acesso em: 6 jul. 2026.

FLORIDI, Luciano. **The ethics of artificial intelligence: principles, challenges, and opportunities.** Oxford: Oxford University Press, 2023.

GADAMER, H.-G. **Verdade e Método II:** Complementos e índice. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 1984.

GARDNER, J.; DURAND, S.; STOLLER, D.; BITTNER, R. LLARK: **A Multimodal Instruction-Following Language Model for Music.** In: Proceedings of the 41st International Conference on Machine Learning (ICML), Vienna, Austria, 2024. Proceedings... Vienna: PMLR, v. 235, 2024.

GHOSHAL, Soudeep; CHAKRABORTY, Sandipan; CHOWDHURY, Pradipto; BUCKCHASH, Himanshu. **Fusing memory and attention: a study on LSTM, Transformer and hybrid architectures for symbolic music generation.** Expert Systems with Applications, [s. l.], v. [no prelo], 2026. Disponível em: https://arxiv.org/abs/2603.21282v1. Acesso em: 6 jul. 2026.

GRAY, Mary L.; SURI, Siddharth. **Ghost work:** how to stop Silicon Valley from building a new global underclass. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2019.

HAKIMOV, Nazar; KARIMOV, Nodir; RESHETNIKOV, Ivan. **Mechanical Marvels:** Innovations in Engineering During the Islamic Golden Age. Archives for Technical Sciences, 2024.

HOCQUET, Alexandre; WIEBER, Frédéric; GRAMELSBERGER, Gabriele; HINSEN, Konrad; DIESMANN, Markus; PASQUINI SANTOS, Roberto; LANDSTRÖM, Catharina; PETERS, Jörg; KASPROWICZ, David; BORRELLI, Arianna; ROTH, Phillip; LEE, Francis; OLTEANU, Alin; BÖSCHEN, Stefan. **Software in science is ubiquitous yet overlooked.** Nature Computational Science, v. 4, p. 465, 2024.

HUANG, Rujing Stacy et al. **Beyond diverse datasets: responsible MIR, interdisciplinarity, and the fractured worlds of music**. Transactions of the International Society for Music Information Retrieval, v. 6, n. 1, p. 43-59, 2023.

HUNG, Kai-Hsin. **Artificial intelligence as planetary assemblages of coloniality:** The new power architecture driving a tiered global data economy. *Big Data & Society*, 2024.

IPEIROTIS, Panagiotis G.; PROVOST, Foster; WANG, Jing. **Quality management on Amazon Mechanical Turk.** In: Proceedings of the ACM SIGKDD Workshop on Human Computation (HCOMP '10). Washington, DC: ACM, 2010. p. 64-67.

JECUPÉ, Kaka Werá. **Tupã Tenondé:** a criação do Universo, da Terra e do Homem segundo a tradição oral Guarani. São Paulo: Peirópolis, 2001.

JEOUNG-MYOUNG, Kim. **Automata Technology in the Medieval Islamic World and Its Influence on Korea.** Journal of Oriental Studies, 2023.

JI, Shulei; WU, Songruoyao; WANG, Zihao; LI, Shuyu; ZHANG, Kejun. **A comprehensive survey on generative AI for video-to-music generation**. arXiv, 2025. Disponível em: https://arxiv.org/abs/2502.12489. Acesso em: 6 jul. 2026.

KAUFMANN, Nicolas; SCHULZE, Thimo; VEIT, Daniel. **More than fun and money: worker motivation in crowdsourcing:** a study on Mechanical Turk. In: PROCEEDINGS OF THE 17TH AMERICAS CONFERENCE ON INFORMATION SYSTEMS (AMCIS 2011). Detroit, Michigan: Association for Information Systems, 2011.

KELLY, Jamie Terence. **Free robot labour:** Marx, automation, and the future of AI. Cham: Palgrave Macmillan, 2026.

KUTLU, Mucahid; MCDONNELL, Tyler; ELSAYED, Tamer; LEASE, Matthew. **Annotator rationales for labeling tasks in crowdsourcing.** Journal of Artificial Intelligence Research, v. 69, p. 143-189, 2020.

LE LUDEC, Clément; CORNET, Maxime; CASILLI, Antonio A. **The problem with annotation.** Human labour and outsourcing between France and Madagascar. *Big Data & Society*, London, v. 10, n. 2, p. 1-13, July/Dec. 2023.

LEE, Hwiyoung; CHEN, Shuo. **Systematic bias of machine learning regression models and correction.** IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence, v. 47, n. 6, p. 4974-4983, 2025.

LEE, Jin Ha. **Crowdsourcing music similarity judgments using Mechanical Turk.** In: PROCEEDINGS OF THE 11TH INTERNATIONAL SOCIETY FOR MUSIC INFORMATION RETRIEVAL CONFERENCE (ISMIR 2010). Utrecht: ISMIR, 2010.

MANOVICH, Lev; ARIELLI, Emanuele. **Artificial aesthetics:** generative AI, art and visual media. [S. l.], 2024. Disponível em: https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics. Acesso em: 6 jul. 2026.

MARINO, Mark C. **Critical code studies.** Cambridge, MA: MIT Press, 2020.

MEZZADRA, Sandro; NEILSON, Brett. **The politics of operations:** excavating contemporary capitalism. Durham: Duke University Press, 2019.

MOKOENA, Nontokozo; OBAGBUWA, Ibidun Christiana. **An analysis of artificial intelligence automation in digital music streaming platforms for improving consumer subscription responses:** a review. Frontiers in Artificial Intelligence, v. 7, artigo 1515716, 2025.

MULDOON, James; WU, Boxi A. **Artificial Intelligence in the Colonial Matrix of Power.** Philosophy & Technology, 2023.

NDLOVU-GATSHENI, Sabelo J. **The cognitive empire, politics of knowledge and African intellectual productions:** reflections on struggles for epistemic freedom and resurgence of decolonisation in the twenty-first century. Third World Quarterly, 2020.

OSTERMANN, F.; VATOLKIN, I.; EBELING, M. **AAM:** a dataset of artificial audio multitracks for diverse music information retrieval tasks. EURASIP Journal on Audio, Speech, and Music Processing, v. 2023, n. 1, p. 1–26, 2023.

PASQUINELLI, Matteo. **The eye of the master:** a social history of artificial intelligence. London: Verso, 2023.

SAMIOTIS, Ioannis Petros; QIU, Sihang; LOFI, Christoph; YANG, Jie; GADIRAJU, Ujwal; BOZZON, Alessandro. **An analysis of music perception skills on crowdsourcing platforms.** Frontiers in Artificial Intelligence, v. 5, artigo 828733, 2022.

SCHMIDT, Gordon B.; JETTINGHOFF, William M. **Using Amazon Mechanical Turk and other compensated crowdsourcing sites.** Business Horizons, v. 59, n. 4, p. 391-400, 2016.

SEAVER, Nick. **Algorithms as culture:** some tactics for the ethnography of algorithmic systems. Big Data & Society, v. 4, n. 2, p. 1-12, 2017.

SHUKLA, Nishanshi. **Investigating AI systems:** examining data and algorithmic bias through hermeneutic reverse engineering. Frontiers in Communication, v. 10, artigo 1380252, 2025.

STRICKLAND, Justin C.; STOOPS, William W. **The use of crowdsourcing in addiction science research:** Amazon Mechanical Turk. Experimental and Clinical Psychopharmacology, v. 27, n. 5, p. 501-512, 2019.

STURM, B. L. T.; SANTOS, J. F.; KORSHUNOVA, I. Folk music style modelling by recurrent neural networks with long short term memory units. In: **16th International Society for Music Information Retrieval Conference, Late-Breaking Demo Session**. Malaga, Spain, 2015. p. 2. Disponível em: http://hdl.handle.net/1854/LU-7053070. Acesso em: 6 jul. 2026.

THOM, R. **Esquisse d'une sémiophysique:** physique aristotélienne et théorie des catastrophes. Paris: InterÉditions, 1988.

TOXTLI, Carlos; SURI, Siddharth; SAVAGE, Saiph. **Quantifying the invisible labor in crowd work.** Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, v. 5, n. CSCW2, p. 1-26, 2021.

WHITE, Christopher W. **The AI music problem:** why machine learning conflicts with musical creativity. New York: Routledge, 2025.

XIAO, Tianqi; FUSO NERINI, Francesco; MATTHEWS, H. Damon; TAVONI, Massimo; YOU, Fengqi. **Environmental impact and net-zero pathways for sustainable artificial intelligence servers in the USA.** Nature Sustainability, v. 8, p. 1541-1553, 2025.

YANG, Yifan; MAVROGIORGIS, Konstantinos; QIN, Yiming; LI, Hongmin; XU, Weiping; ZHANG, Y. **A survey of recent methods for addressing AI fairness and bias in biomedicine.** Journal of Biomedical Informatics, v. 154, p. 104646, 2024.

ZHOU, M.; XU, S.; LIU, Z.; WANG, Z.; YU, F.; LI, W.; HAN, B. **CCMusic: An Open and Diverse Database for Chinese Music Information Retrieval Research.** Transactions of the International Society for Music Information Retrieval, v. 8, n. 1, p. 22-38, 2025.

Recebido em 22/02/2026
Aceito em 07/07/2026

ENTRE O GESTO E O PROMPT: ESCUTA, PAISAGEM SONORA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL[1]

Jovani Dala Bernardina[2]
Natacha de Souza[3]

Resumo: A incorporação da inteligência artificial nos processos de criação artística tem provocado deslocamentos significativos nos regimes de gesto, autoria e experiência sensível. Este artigo propõe uma reflexão crítica sobre esses deslocamentos a partir da oposição entre o gesto como prática situada e a instrução algorítmica como forma abstrata de comando. Partindo das contribuições de Kate Crawford e Félix Guattari, a Inteligência Artificial (IA) é compreendida como infraestrutura sociotécnica e ecológica, atravessada por relações de poder, extração e automatização da experiência. No campo das artes, essa problemática é tensionada por práticas que operam a partir da escuta e da paisagem sonora. A análise de *Voar Doce Lar* (2022), de Rick Rodrigues, da referência histórica de Stelarc e de *RATS – Secret Soundscapes of the City* (2017), de Jana Winderen, permite investigar como a escuta se afirma como prática relacional, situada e irredutível à lógica do processamento algorítmico. Ao mobilizar aportes teóricos de R. Murray Schafer e Salomé Voegelin, o artigo argumenta que a escuta constitui um campo de resistência sensível à redução da experiência estética a dado, instrução ou output, recolocando o corpo, o ambiente e a duração no centro da criação artística contemporânea.

Palavras-Chave: Inteligência artificial; gesto; escuta; paisagem sonora; arte contemporânea.

[1] Esta pesquisa contou com fomento da FAPES – Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado do Espírito Santo – e da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

[2] Artista visual, doutoranda e mestra em Artes pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), bacharel em Artes Plásticas e licenciada em Artes Visuais. Pesquisa processos de criação, estudos da paisagem, paisagem sonora, *umwelt*, territorialidade, gentrificação e artivismo. Editora executiva da Todas as Artes – Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura. Integra o Grupo de Pesquisa e Extensão Estudos da Paisagem, o Grupo de Estudos Interartes e o grupo Processos Criativos em Gravura. Participa das comissões executivas da *KISMIF International Conference* e do Encontro Internacional Todas as Artes, dos coletivos Ato Falho e r(E)xista Maria's!. E-mail: jvdalab@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-5038-5672. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/1003388753252063

[3] Doutoranda e mestra em Artes pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), bacharel em Artes Plásticas (UFES). Professora substituta do Departamento de Design da UFES, pesquisa inteligência artificial generativa, teoria da imagem, animação, audiovisual e processos criativos contemporâneos. Coordena a comunicação do LabPop-UFES e o projeto de extensão DNA Animation, com ações formativas em escolas do Espírito Santo. Atua como animadora e na organização de mostras e festivais de audiovisual independente e experimental. E-mail: natacha.s.arte@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0009-0008-2898-8272. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9632018305326219

Between the gesture and the prompt: listening, soundscape, and Artificial Intelligence

Abstract: The incorporation of artificial intelligence into artistic creation processes has produced significant shifts in regimes of gesture, authorship, and sensorial experience. This article proposes a critical reflection on these transformations by contrasting gesture as a situated practice with algorithmic instruction as an abstract form of command. Drawing on the contributions of Kate Crawford and Félix Guattari, Artificial Intelligence (AI) is understood as a sociotechnical and ecological infrastructure shaped by power relations, extraction, and the automation of experience. In the field of the arts, these issues are challenged by practices grounded in listening and soundscape. The analysis of *Voar Doce Lar* (2022) by Rick Rodrigues, the historical reference of Stelarc, and *RATS – Secret Soundscapes of the City* (2017) by Jana Winderen makes it possible to examine how listening asserts itself as a relational and situated practice that is irreducible to the logic of algorithmic processing. By mobilizing theoretical contributions from R. Murray Schafer and Salomé Voegelin, the article argues that listening constitutes a field of sensorial resistance to the reduction of aesthetic experience to data, instruction, or output, repositioning the body, the environment, and duration at the center of contemporary artistic creation.

Keywords: Artificial intelligence; gesture; listening; soundscape; contemporary art.

Introdução

A recente popularização das tecnologias de Inteligência Artificial (IA) aplicadas à produção de imagens, textos, sons e vídeos tem provocado deslocamentos significativos nos modos de criação artística, nos regimes de autoria e na constituição da experiência perceptiva. Para além da adoção de novas ferramentas, esses sistemas reconfiguram relações entre gesto, técnica e decisão, introduzindo lógicas de automação, previsão e parametrização que transformam profundamente o campo das artes. Diante desse cenário, torna-se necessário investigar não apenas o que a IA possibilita produzir, mas quais formas de atenção, percepção e relação com o mundo são reforçadas ou fragilizadas por sua incorporação.

Este artigo parte da compreensão de que a IA não opera como tecnologia neutra ou imaterial. Conforme analisado por Kate Crawford em *Atlas of AI: power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence* (2021), trata-se de uma infraestrutura sociotécnica sustentada por cadeias de extração de recursos naturais, consumo energético intensivo, trabalho humano invisibilizado e relações de poder assimétricas. A IA, nesse sentido, participa ativamente da reorganização de ecologias ambientais, sociais e mentais, produzindo efeitos que ultrapassam o domínio técnico e incidem diretamente sobre a cultura, a subjetividade e a experiência sensível.

Articulada a esse diagnóstico, a noção de ecologia proposta por Félix Guattari (1989) oferece um horizonte conceitual fundamental para compreender a inteligência artificial como fenômeno transversal. Ao reconhecer a interdependência entre ecologia ambiental, social e mental, Guattari permite situar os sistemas algorítmicos não apenas como ferramentas criativas, mas como operadores que intervêm simultaneamente nos modos de produção simbólica, nas relações de trabalho e nas formas de habitar o mundo. Assim, a prática artística torna-se um campo privilegiado para tensionar tais articulações, seja por adesão, crítica ou desvio.

No campo das artes, a incorporação da Inteligência Artificial tem frequentemente deslocado o gesto do artista do fazer situado para a formulação de comandos, parâmetros e escolhas estatísticas. Como observam autores como Vilém Flusser (2002, 2008) e Lev Manovich (2001), os dispositivos técnicos tendem a reorganizar a prática criativa em estruturas programáveis, nas quais o sujeito passa a

atuar dentro das possibilidades previstas pelo sistema técnico. O gesto passa a operar como instrução, condensado em linguagem operacional, enquanto a experiência tende a ser validada por critérios de eficiência, repetibilidade ou plausibilidade algorítmica. Esse deslocamento não implica o desaparecimento do gesto, mas sua delegação a sistemas que reorganizam a ação artística em regimes de antecipação e controle.

Diante desse cenário, este artigo propõe refletir sobre práticas artísticas que não se limitam a utilizar a inteligência artificial como ferramenta, mas que permitem tensionar criticamente seus pressupostos sensíveis, ecológicos e políticos. A partir de obras que operam no campo da escuta e da paisagem sonora, o texto investiga como o gesto pode ser reinscrito como prática de atenção, permanência e coexistência, em contraste com a lógica do prompt e da automatização da experiência. Metodologicamente, o artigo articula revisão teórica e análise crítica de obras sonoras contemporâneas, observando como gesto, escuta e espacialidade operam na constituição da experiência estética.

Ao mobilizar contribuições teóricas de Kate Crawford, Félix Guattari, Jacques Rancière, R. Murray Schafer e Salomé Voegelin, e ao analisar proposições artísticas de Rick Rodrigues, Stelarc e Jana Winderen, o artigo busca compreender de que modo a escuta pode funcionar como campo de resistência sensível à redução da experiência estética a dado, instrução ou output algorítmico. Mais do que rejeitar a inteligência artificial, interessa aqui afirmar os limites de sua operação e sustentar práticas que recolocam o corpo, o ambiente e a duração no centro da criação artística contemporânea.

A ambiguidade do artista: o uso da Inteligência Artificial e suas consequências ecológicas.

A recente popularização das Inteligências Artificiais Generativas (IAGs) no campo artístico intensificou a complexidade da produção artística digital. Machado (2001, p. 5) argumenta que máquinas e programas são, em essência, criações da inteligência humana: materializações de um processo mental, um pensamento que se concretizou em forma física. Sua utilização se torna cada vez mais comum, sobretudo

pela capacidade desses sistemas de processar grandes volumes de dados, gerar imagens, sons e textos e automatizar determinadas etapas da produção digital.

Ao mesmo tempo, os debates sobre autoria, automação, produção estética e infraestrutura tecnológica também tiveram uma amplitude. Para além de sua dimensão instrumental, esses sistemas mobilizam cadeias materiais, energéticas e sociopolíticas complexas, atravessando simultaneamente questões ambientais, subjetivas e culturais. Dessa forma, este artigo propõe articular as reflexões de Kate Crawford (2021) e Félix Guattari (1989) para investigar como a Inteligência Artificial, e em especial a IAG, reconfigura ecologias da criação artística contemporânea.

Para compreender esse cenário, é necessário observar como diferentes autores concebem a tecnologia como mediação cultural, política e subjetiva. Para Vilém Flusser (2002), a tecnologia não é neutra e nem apenas um instrumento. Ele a define como a materialização da imaginação humana, indo além do uso prático para moldar a própria forma como percebemos o mundo, nos comunicamos e produzimos conhecimento. Já a filósofa e bióloga Donna Haraway (1985), a tecnologia não é apenas um conjunto de ferramentas ou máquinas. Ela a define como uma força sociotécnica que reconfigura os corpos, a identidade e as relações de poder. Enquanto o filósofo e psicanalista Félix Guattari (1989), a tecnologia parte de um agenciamento maquínico, onde tecnologia, natureza, cultura e o ser humano se fundem em uma rede contínua de produção. A partir dessas definições, percebe-se que as tecnologias digitais e suas respectivas mudanças participam das transformações dos modos de produção simbólica e experiência sensível.

Outra questão a se destacar é que arte e tecnologia já são aliadas há décadas. Waldemar Cordeiro, entre os anos 1960 e começos dos 1970 iniciou uma das mais inventivas carreiras como um pioneiro da arte computacional (Cordeiro, 1971), mostrando que estas associações se perpetuam e se fixaram, tanto em ambientes sílicos e ambientes carbônicos, através da bioarte por exemplo, sendo exemplificado classicamente pela coelhinha de Eduardo Kac (2005). Stelarc (2005) usou de próteses robóticas para estender e modificar o corpo. Neil Harbisson (s.d.), incorpora uma antena em sua cabeça ligado por microchips para “ouvir” as cores através das vibrações de sua luminosidade. No campo das artes digitais projetos que integram Inteligência Artificial

Generativa (IAG) e realidade aumentada (RA) exploram a interconexão entre organismos vivos e sistemas tecnológicos.

É importante destacar que modelos de IAG não compreendem a realidade externa, eles criam um modelo do mundo externo por meio de texto, o que também significa que ele herda os vieses do material textual com o qual foi treinado, potencialmente reforçando estereótipos ou imprecisões existentes. Esse processo representa uma construção totalmente nova que se desvincula da origem. Diferentemente das mídias representacionais clássicas, organizadas majoritariamente em torno de relações referenciais entre signo e mundo vivido, os sistemas de IAG operam por modelagem estatística e correlação de dados, produzindo conteúdo sem vínculo necessário com uma experiência originária. Nesse sentido, aproxima-se da noção de simulacro proposta por Jean Baudrillard (1991), na qual os signos deixam de remeter a um referente estável e passam a circular autonomamente, produzindo efeitos de realidade independentes da experiência concreta. Esses simulacros (Baudrillard, 1991) acabam se tornando parte de realidades operacionais dentro da cultura digital que moldam cada vez mais o discurso e a estética.

As IAs operam numa lógica probabilística e com algoritmos de álgebra linear, elas combinam infraestruturas, capital ou investimento e trabalho como força motriz. Existem muitos debates que rondam as questões de IA, como alguns alertas sobre a substituição de mão de obra humana para não-humana, ou algo que justifique a frase “redução de custos de produção”, sempre evocadas pelas grandes empresas e empreendimentos; questões acerca da perda de originalidade e autenticidade com produtos realizados por IA, ou a perda de valor simbólico e novas definições de produtos que dão sinônimos para determinadas classes sociais; padronização estética de produções de arte estática e cinética; seu uso consciente para propagar *Fake News*; questões sociopolíticas e relações de poder com seu uso indiscriminado; entre diversas outras problemáticas que se abrem com a popularização desta emergente tecnologia.

Entretanto, um dos aspectos mais críticos dessas tecnologias concentra-se justamente nas estruturas de exploração e nos impactos ecológicos implicados em sua constituição. Em Atlas da IA (2021), Kate Crawford afirma que “a Inteligência Artificial não é nem inteligente, nem artificial”. A autora busca evidenciar os processos materiais e políticos que sustentam esses sistemas tecnológicos, demonstrando que eles

ultrapassam o campo algorítmico e se enraízam em dinâmicas de extração ambiental, concentração econômica e gestão desigual do trabalho. Ela continua:

> Ao invés disso, ela é corpórea e material, feita com recursos materiais, combustíveis, trabalho, infraestrutura, logística, histórias e classificações humanas. Sistemas de IA não são autônomas, não são racionais ou capazes de decidir o que quer que seja, sem que eles sejam treinados de forma extensiva e computacionalmente intensiva com vastos conjuntos de dados ou com regras de recompensas pré-definidas. (Crawford, 2021, p. 05).

Uma espécie de cartografia histórica das tecnologias é desenvolvida em Atlas of AI (Crawford, 2021), percorrendo desde os processos de mineração dos séculos XIV e XV até as tecnologias mecânicas, eletrônicas e digitais contemporâneas. Ao relacionar extração mineral, infraestrutura computacional e coleta massiva de dados, o livro evidencia que a inteligência artificial se sustenta em cadeias materiais de exploração, consumo energético e trabalho humano invisibilizado. Nesse contexto, torna-se fundamental questionar quais interesses são sustentados pelos sistemas algorítmicos, quais formas de poder eles propagam e sobre quais grupos recaem seus maiores impactos.

As tecnologias de IA operam por meio de complexas infraestruturas sociotécnicas, envolvendo extração de recursos naturais, uso intensivo de energia e processos precarizados de coleta, classificação e moderação de dados. Esses sistemas também tendem a reproduzir lógicas coloniais ao deslocar impactos ambientais e sociais para territórios periféricos, enquanto benefícios econômicos e simbólicos permanecem concentrados em grandes corporações tecnológicas.

No primeiro capítulo, intitulado como “Terra”, Crawford (2021) evidência como os sistemas de IA dependem de cadeias extrativistas globais que articulam mineração, consumo energético, logística e trabalho precarizado. Ao analisar a extração de lítio e outros minerais estratégicos para infraestruturas computacionais, a autora desmonta o imaginário da tecnologia como sistema limpo, imaterial e autônomo: ela possui um traço de desperdício de recursos da natureza muito grande. É necessário, para o funcionamento dessas máquinas, muitos minérios e muita água que é gasta para seu processamento. Para Crawford (2021), é um alerta de que precisamos levar isso em consideração ao usar uma ferramenta como esta.

Um conceito que a autora acaba trazendo de volta é o conceito de Megamáquina de Lewis Mumford, do livro O mito da máquina (1967). O conceito se refere a sistemas sociais organizados em torno de uma estrutura burocrática e tecnológica que subordinam seres humanos como peças funcionais de um mecanismo coletivo. Historicamente, Mumford (1967) identifica exemplos em grandes empreendimentos, como a construção das pirâmides egípcias, onde multidões eram dirigidas por uma elite de comando, justificadas por mitos de poder, ordem e divindade. Essa organização não se limita à soma dos artefatos tecnológicos; ela implica a integração dos indivíduos em funções repetitivas e integradas, disciplinando o trabalho e expandindo o poder e a energia disponível para o sistema, enquanto suprime a autonomia humana. Se a Megamáquina ancestral era construída de pedras, músculos e templos, na modernidade ela é criada através dos dados, algoritmos e a pressão incansável pela eficiência. Menos aparente, muitas vezes invisível, operando não pelo chicote, mas pela conveniência operacional, vigilância onipresente e a promessa da otimização constante. Logo, retomando o termo, Kate Crawford (2021) percebe que não é necessário apenas ver a tecnologia por si, é necessário perceber os esforços que são necessários e principalmente, os esforços planetários para treinar e continuar deixando a IA em funcionamento.

Atlas da IA (Crawford, 2021) dialoga diretamente com o texto “As três ecologias” de Guattari (1989), na qual ele mobiliza três vertentes que para as crises contemporâneas e que estas estão intimamente ligadas, ou seja, não dá para tratar de numa sem tocar na outra, uma vez que são transversais. Esferas estas que Guattari (1989) nomeia como ecologia mental (a subjetividade dos sujeitos e sua sensibilidade e desejos); ecologia social (as relações de poder e trabalho, além da própria cultura); e ecologia ambiental (relação com a natureza, recursos, energias e territórios):

> Sendo assim, tenho a convicção de que a questão da enunciação subjetiva colocar-se-á mais e mais à medida que se desenvolverem as máquinas produtoras de signos, de imagens, de sintaxe, de inteligência artificial... Disso decorrerá uma recomposição das práticas sociais e individuais que agrupo segundo três rubricas complementares – a ecologia social, a ecologia mental e a ecologia ambiental - sob a égide ético estética de uma ecosofia. (Guattari, 1989, p. 22).

Articulando as dimensões mental, social e ambiental (Guattari, 1989), no contexto da Inteligência Artificial, encontra-se paralelos que coincidem com as informações de Crawford (2021). Inicialmente, percebendo que a ecologia mental se expressa nas transformações da subjetividade, da percepção e dos processos criativos mediados por máquinas (Guattari, 1989), as transformações da subjetividade mediadas por máquinas são inseparáveis das condições materiais, políticas e econômicas que sustentam essas máquinas. A ecologia mental não flutua, ela é produzida sobre solos explorados, dados extraídos e corpos invisibilizados. Assim, a produção de subjetividade mediada por máquinas deve ser compreendida como um processo ecológico atravessado por disputas materiais, políticas e epistemológicas.

Ainda, Crawford (2021) oferece o diagnóstico empírico e geopolítico daquilo que Guattari chama de ecologia social (1989). Ao analisar os sistemas de Inteligência Artificial como infraestruturas sociotécnicas, a autora (2021) demonstra que seu funcionamento depende de cadeias globais de trabalho invisibilizado, frequentemente localizado em territórios periféricos - como o caso de Nevada mencionado acima, bem como de processos de classificação e vigilância que reforçam hierarquias sociais e assimetrias geopolíticas. Nesse sentido, a ecologia social, nos termos de Guattari (1989) manifesta-se na organização desigual das relações humanas mediadas por IA, nas quais a produção de dados e valor se dá por meio de regimes de exploração e controle.

Agora, na esfera da ecologia ambiental (Guattari, 1989) permite compreender como as infraestruturas computacionais contemporâneas dependem de processos intensivos de extração de recursos naturais e consumo energético, conforme também evidência Kate Crawford (2021). Esses sistemas operam a partir de cadeias extrativistas que deslocam seus impactos ambientais para territórios específicos, frequentemente invisibilizados pelas narrativas de inovação tecnológica. À luz de Félix Guattari (1989), o problema não reside em uma suposta separação efetiva entre tecnologia e natureza, algo rigorosamente impossível dentro da perspectiva *ecosófica* (Guattari, 1989, p.8-16), mas na invisibilização das interdependências entre processos técnicos, subjetivos, sociais e ambientais. As infraestruturas contemporâneas de IA tendem a operar sob regimes de abstração que ocultam suas condições materiais de existência, dificultando a percepção dos vínculos ecológicos e políticos implicados em seu funcionamento.

Diversos autores têm problematizado criticamente os impactos sociais, econômicos, estéticos e políticos da Inteligência Artificial contemporânea, especialmente no que diz respeito à automação e padronização estética (Lemos, 2021; Manovich, 2001), à concentração de poder nas grandes corporações tecnológicas (Crawford, 2021) e à circulação de desinformação (Beiguelman, 2021). Se as infraestruturas de IA atravessam simultaneamente dimensões ambientais, sociais e subjetivas, então suas implicações não se restringem ao campo técnico ou econômico, mas alcançam também os modos de criação artística e produção estética. Sob essa perspectiva, o artista contemporâneo passa a operar em meio a tensões entre automação, mediação algorítmica e crítica das próprias condições materiais que sustentam tais sistemas.

Logo, no campo das artes se percebe uma condição ambígua da prática artística com o uso direto ou indireto das máquinas de aprendizagem profunda. Ambiguidade que reflete diferentes formas de engajamento com as infraestruturas técnicas, sociais e ambientais que sustentam esses sistemas, conforme discutido por Felix Guattari (1989) e aprofundado pelas análises de Kate Crawford (2021). O artista passa também a atuar como um operador técnico, ou seja, quem manipula modelos, dados e os próprios prompts; além, se torna também um mediador simbólico, já que é ele quem traduz infraestruturas invisíveis em experiência sensível. E por fim, se torna um agente crítico, uma vez que é quem evidencia, tensiona ou subverte os regimes de poder inscritos na tecnologia. Essa posição é intrinsecamente ambígua, e isso é importante dizer, pois o artista participa ativamente da produção de subjetividade e essa produção ocorre dentro de sistemas marcados por exploração ambiental, social e epistemológica.

Nesse contexto, as reflexões de Kate Crawford (2021), articuladas às contribuições de Félix Guattari (1989), ampliam criticamente o debate sobre arte, tecnologia e inteligência artificial. A IA não é compreendida como uma inteligência autônoma ou desvinculada das mediações humanas, mas como uma estrutura técnica atravessada por infraestruturas materiais, modelos estatísticos e disputas políticas e econômicas. As práticas artísticas que exploram as relações entre corpo, máquina, dados e redes podem ser entendidas como intervenções em ecologias técnicas complexas. A arte digital e o uso de IA passam, assim, a constituir espaços de

problematização dos modos de produção, circulação e controle inscritos nas próprias tecnologias que os sustentam.

Ou seja, percebe que diante desse cenário, as práticas artísticas que mobilizam a IA passam a ocupar um lugar ambíguo: ao mesmo tempo em que se beneficiam dessas infraestruturas tecnológicas, podem também operar como espaços de crítica, revelação e tensionamento das condições materiais e políticas que sustentam tais sistemas.

Nesse sentido, a criação artística por meio da IA coincide com a redução da experiência estética a um regime de escolha e validação algorítmica, no qual o artista se torna gestor de *outputs*, e não mais participante integral do processo de criação. Assim, a criação artística mediada por IA reorganiza as relações entre gesto, decisão e produção estética. Conforme argumenta Vilém Flusser (2002), as imagens técnicas não são simples reproduções do mundo, mas superfícies produzidas por aparelhos programados e atravessadas por códigos e mediações. No caso das IAGs, essa lógica se intensifica na medida em que imagens e sons passam a ser produzidos por correlações estatísticas derivadas de grandes volumes de dados. Assim, parte do processo criativo desloca-se para operações de parametrização, seleção e curadoria de outputs computacionais.

Tais afirmações convergem com as análises de Kate Crawford (2021), especialmente no capítulo intitulado de afetos, no qual a autora problematiza os pressupostos da computação afetiva. Crawford (2021) aponta que, já a partir da década de 1970, a ciência da computação buscava abstrair e neutralizar os contextos humanos, tratando emoções, comportamentos e relações como elementos passíveis de mensuração e codificação. Nesse processo, os sistemas de dados passam a reduzir a complexidade da experiência humana a categorias operacionais, capturando tanto os bens comuns quanto os bens da natureza sob a lógica da extração e da renderização. A transformação do comportamento humano em dados não constitui apenas um procedimento técnico, mas uma redução ontológica do que significa ser humano, ao converter afetos, gestos e relações em informação processável.

Na contemporaneidade, o gesto passa também a operar como uma ação distribuída entre humanos e sistemas algorítmicos. Mediado por tecnologias e especialmente por sistemas de aprendizagem profunda, o gesto artístico é frequentemente deslocado do campo da experiência sensível para o da delegação técnica, assumindo a forma de comandos, parâmetros e escolhas estatísticas. Conforme

analisa Kate Crawford (2021), esse deslocamento está associado à captura e à renderização do comportamento humano como dado, transformando gestos em recursos exploráveis. Nesse contexto, a prática artística torna-se um campo de tensão entre a delegação do gesto à máquina e a possibilidade de reinscrevê-lo como ato crítico, sensível e ecosófico. A criação artística é entendida, assim, como processo relacional situado, articulado a corpo, temporalidade, ambiente e experiência sensível.

Do corpo ao comando: quando o gesto vira instrução

Nas práticas artísticas atravessadas por sistemas computacionais, o gesto passa por um deslocamento profundo que não se limita a uma mudança técnica, mas implica uma reorganização sensível do fazer. Gradualmente, o gesto deixa de operar como ação situada, inscrita na fricção entre corpo, tempo e ambiente, para assumir a forma de instrução abstrata. Ele passa a funcionar como comando, parâmetro ou escolha entre possibilidades previamente calculadas, inserindo a ação artística em um regime de antecipação e controle. Não se trata da supressão do gesto, mas de sua delegação: o gesto permanece, porém, deslocado para linguagens operacionais que o separam da experiência direta e da imprevisibilidade do encontro com o mundo.

Esse processo pode ser compreendido à luz da noção de partilha do sensível, proposta por Jacques Rancière, segundo a qual os modos de agir, perceber e participar do comum são historicamente organizados (Rancière, 2009). Quando o gesto se converte em instrução, redefine-se quem age, onde a ação se localiza e quais formas de presença se tornam perceptíveis. A agência deixa de se manifestar como experiência partilhada e passa a operar como decisão abstrata, deslocada do corpo e de sua implicação sensível com o ambiente. O gesto torna-se eficaz e funcional, mas perde densidade temporal e relacional, afastando-se daquilo que sustenta a experiência estética como campo de atenção e convivência.

Para Rancière, essa organização do sensível envolve não apenas a percepção, mas também a distribuição das possibilidades de ação, presença e participação em um determinado regime estético (Rancière, 2009). Nesse sentido, transformar o gesto em instrução não implica apenas uma alteração técnica do fazer artístico, mas uma

reorganização da experiência e dos modos pelos quais corpos, ações e temporalidades se tornam perceptíveis. O deslocamento do gesto para sistemas operacionais tende, assim, a reduzir a dimensão relacional da experiência estética, privilegiando procedimentos orientados por previsibilidade, eficiência e controle.

É justamente nesse ponto que a prática de Rick Rodrigues se afirma como um desvio crítico. Em *Voar Doce Lar* (2022), instalação *site specific* realizada no Parque Cultural Casa do Governador, cinquenta e nove estruturas de madeira semelhantes a casas de pássaros distribuem-se pelo bosque sobre postes de eucalipto em diferentes alturas. Parte dessas estruturas incorpora sensores de presença e dispositivos sonoros que acionam composições gravadas *in loco* por Luccas Martins a partir das características acústicas das aves catalogadas no ambiente. A obra articula escultura, espacialidade e escuta em uma experiência distribuída pela paisagem, na qual som, corpo e ambiente se constituem mutuamente. A circulação do público e as relações ambientais do entorno ativam diferentes camadas acústicas, fazendo com que a escuta emerja como experiência situada e relacional. O gesto organiza, assim, um campo de atenção orientado pela relação entre som, espaço e presença, deslocando a experiência de critérios de eficiência e otimização para uma temporalidade compartilhada, atravessada pela contingência, pelo atraso e pela instabilidade próprios do ambiente.

Essa sustentação se realiza por meio de uma ética do cuidado e do abrigo. O gesto opera pela permanência e pela continuidade da escuta, favorecendo a convivência entre presenças mínimas e diferentes camadas do ambiente sonoro. O som manifesta-se como acontecimento relacional, inseparável do espaço e dos corpos que o habitam. O gesto afirma, assim, uma temporalidade vinculada à duração e à coexistência, resistindo à abstração operacional do fazer.

Esse modo de operar torna-se ainda mais significativo quando contrastado com a lógica do *prompt*, entendido como gesto abstrato e estatístico. Enquanto o *prompt* condensa a ação em linguagem operacional e busca orientar a emergência da forma por meio de parâmetros, o gesto em Rick Rodrigues recusa a antecipação total. Ele não prescreve, não prevê, não encerra a experiência em possibilidades calculáveis. Sustenta, ao contrário, um espaço de indeterminação no qual a escuta se constitui como prática relacional, aberta à imprevisibilidade do encontro entre som, espaço e corpo.

Como dobra histórica desse debate, é possível reconhecer que a delegação do gesto à máquina não se inaugura com os sistemas contemporâneos de aprendizagem profunda. Nas performances de Stelarc, o corpo já aparece como plataforma técnica, atravessado por próteses, dispositivos robóticos e sistemas de controle que redistribuem a agência entre humano e máquina. Nessas proposições, o gesto não desaparece, mas é fragmentado e deslocado, passando a integrar um sistema que opera para além da decisão consciente do corpo. Ao compreender o corpo como plataforma técnica, Stelarc explicita um ponto de inflexão em que a ação corporal se subordina à lógica do sistema técnico (Stelarc, 2005).

Essa inflexão evidencia um limite crítico: quando o gesto é integralmente entregue ao sistema, o corpo passa a funcionar como suporte operacional e a ação se dissocia da experiência sensível. A presença de Stelarc no texto não surge como modelo a ser seguido, mas como advertência histórica. Ela permite compreender o que se intensifica nos regimes algorítmicos contemporâneos, nos quais a delegação do gesto tende a se normalizar e a se tornar invisível, operando sob a promessa de eficiência, precisão e otimização.

Retomando esse contraste, em Voar Doce Lar (2022) (Fig. 1), a dimensão espacial da obra torna-se decisiva. A instalação não se organiza como ponto focal nem como evento concentrado, mas como presença distribuída no espaço aberto, integrando-se à paisagem sem reivindicar centralidade. Seu funcionamento não depende da ativação imediata do público; ao contrário, ela se mantém em operação contínua, como um campo sonoro que persiste independentemente da visibilidade dos corpos. A configuração espacial da obra desloca a experiência da lógica do espetáculo para uma lógica de convivência. O som emerge como parte de uma tessitura ambiental mais ampla, na qual diferentes camadas acústicas coexistem. Essa diluição na paisagem produz uma temporalidade expandida, menos orientada por clímax ou resolução e mais vinculada à duração e à permanência. Nesse contexto, o espaço funciona como elemento constitutivo da experiência. A escuta se distribui pelo ambiente, exigindo do ouvinte uma atenção difusa e prolongada. A obra institui, assim, uma forma de presença que não se impõe, mas se inscreve discretamente na paisagem, transformando o espaço em campo relacional de coexistências sonoras e ambientais.

Figura 1 - Rick Rodrigues, Voar Doce Lar (2022). Instalação sonora em espaço aberto.

Fonte: RODRIGUES, Rick. Voar Doce Lar. Catálogo de exposição. 2022. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1E0iDJx3SNENryoO3cQfdYHIKnntnsImc/view . Acesso em: 10 fev. 2026.

Essa dimensão torna-se evidente na configuração espacial da obra (Fig. 1), que se integra ao espaço de modo contínuo. A experiência se distribui no ambiente e exige uma escuta prolongada. O campo sonoro se apresenta como elemento articulado às condições físicas do lugar, constituindo-se na relação entre espaço, som e corpos.

Paisagem sonora e escuta: o que a IA não pode fazer

Se, na transição do gesto para a instrução, a ação artística tende a ser abstrata, antecipatória e guiada por regimes de eficiência, é na prática da escuta que esse movimento encontra um limite sensível e conceitual. Escutar não é apenas um reconhecimento de identificação de padrões, classificação de frequências ou extração de informações, como é o processamento de som. Escutar inclui sustentar uma relação prolongada com o ambiente, aceitar a duração do evento e reconhecer o envolvimento do corpo no que é ouvido.

A noção de paisagem sonora, formulada por R. Murray Schafer, emerge como crítica à ideia de um som isolado, funcional ou descontextualizado. Em A afinação do mundo (2001), o autor desloca a escuta para o campo das relações entre ambiente, cultura e percepção, compreendendo o fenômeno sonoro como um campo complexo e historicamente situado, no qual o ouvinte não ocupa uma posição neutra ou exterior.

> A paisagem sonora é qualquer campo acústico de estudo. Podemos falar de uma composição musical, de um programa de rádio ou de um ambiente acústico como paisagens sonoras. O termo pode referir-se tanto a ambientes reais quanto a construções abstratas, desde que estas sejam consideradas como campos de interação entre sons. O estudo das paisagens sonoras envolve não apenas os sons em si, mas também a maneira como são percebidos e compreendidos por aqueles que os escutam. O ouvinte faz parte da paisagem sonora; ele não é um observador externo, mas um participante ativo no ambiente acústico. (Schafer, 2001, p. 205).

Ao afirmar que o ouvinte integra a própria paisagem sonora, Schafer desloca a escuta do domínio da recepção passiva para o da participação sensível. Escutar passa a significar envolver-se com o ambiente, reconhecer suas camadas temporais, suas dinâmicas culturais e seus modos de organização. A paisagem sonora deixa de ser um objeto a ser apreendido e passa a ser compreendida como experiência relacional, construída na interdependência entre som, espaço e corpo, abrindo o campo para práticas artísticas que privilegiam atenção, memória e duração. Ainda que parte da crítica contemporânea tenha apontado limites nas formulações de Schafer, especialmente no que diz respeito à tendência de organizar e normatizar o ambiente sonoro a partir de categorias universalizantes, interessa aqui sua compreensão da escuta como prática relacional e situada.

Essa compreensão da escuta como prática situada ganha densidade concreta em *RATS – Secret Soundscapes of the City* (2017), (Fig. 2), projeto no qual Jana Winderen desloca deliberadamente a atenção para uma camada urbana que permanece, em grande medida, fora do alcance da percepção humana imediata. Ao trabalhar com frequências ultrassônicas produzidas por ratos na região de *Bjørvika*, em Oslo, a artista não busca revelar um segredo oculto da cidade nem produzir uma narrativa de descoberta. O que se afirma é que o espaço urbano é atravessado por múltiplas formas de vida, comunicação e temporalidade que coexistem sem necessariamente se

tornarem visíveis ou audíveis para o regime sensorial dominante. A cidade deixa de ser entendida como superfície transparente ou plenamente legível e passa a ser percebida como ecossistema espesso, no qual diferentes mundos se sobrepõem sem convergir.

Figura 2 - Jana Winderen, *RATS – Secret Soundscapes of the City* (2017). Instalação sonora multicanal em espaço urbano, Oslo. A obra desloca a escuta para camadas ultrassônicas da cidade, afirmando a paisagem sonora como campo relacional e multiespécie.

Fonte: https://www.janawinderen.com/exhibitions/rats-secret-soundscapes-of-the-city-munchmuseet-on-the-move-nymusikk-ultima-festival-oslo .

No texto que acompanha o projeto, a própria artista descreve esse deslocamento da escuta a partir de uma posição que reconhece, desde o início, os limites da percepção humana e a existência de outras sociedades que habitam o mesmo território. Ao situar sua investigação a poucos metros de um dos principais marcos arquitetônicos de Oslo, Winderen constrói um contraste deliberado entre a monumentalidade visível da cidade e as camadas sonoras que persistem fora do campo da atenção humana:

> Paralelamente ao mundo das pessoas, existe outra sociedade em intensa atividade: o mundo dos ratos. Parte de sua comunicação não pode ser registrada pelo ouvido humano, pois ocorre em uma faixa de frequência ultrassônica, acima de 20.000 Hz. A poucos metros da Ópera de mármore branco, e partindo da hipótese de que os ratos serenam uns aos outros com canções de amor, registrei a paisagem

> sonora ultrassônica de Bjørvika e desacelerei esses sons até níveis audíveis ao ouvido humano. Com base nesse trabalho de campo, criei uma instalação sonora multicanal situada na foz do rio Akerselva, onde o rio encontra o mar, em um distrito de Oslo em rápido processo de transformação. (Winderen, 2017, s.p. tradução nossa[4]).

A operação descrita por Winderen não se reduz a um gesto técnico de captação e desaceleração do som. Trata-se de um procedimento que explicita uma ética da tradução, na qual tornar audível não significa tornar plenamente compreensível, nem integrar o outro a um regime de inteligibilidade total. Ao desacelerar o ultrassom até níveis perceptíveis ao ouvido humano, a artista não elimina a diferença entre os mundos que coexistem na cidade, mas cria uma zona de contato provisória, na qual o ouvinte humano é confrontado com aquilo que lhe escapa. A escuta, nesse contexto, não funciona como acesso privilegiado a um conhecimento oculto, mas como exercício de reconhecimento da própria limitação perceptiva.

Essa dimensão se intensifica quando se considera a inserção espacial da obra. *RATS* não se apresenta como evento centralizado nem como instalação espetacularizada. Ela se dilui na infraestrutura urbana, ocupando uma área marcada por obras, fluxos logísticos e transformações aceleradas, onde o rio *Akerselva* encontra o mar. A imagem associada ao projeto evidencia essa condição ao mostrar um espaço atravessado por pilares, superfícies duras e vazios urbanos, sem a presença explícita de corpos humanos. Essa ausência não sugere silêncio ou inatividade, mas aponta para a persistência de outras formas de habitar e produzir som, independentes da atenção humana. A escuta, aqui, não é convocada por um acontecimento visível, mas por uma disposição a permanecer com o espaço e com aquilo que nele ressoa.

Ao articular escuta, cidade e coexistência multiespécie, a prática de Winderen encontra ressonância nas reflexões de Salomé Voegelin, para quem ouvir não é acessar um mundo dado, mas produzir um mundo possível a partir de uma relação situada entre som, corpo e contexto (Voegelin, 2021). A escuta não pode ser universalizada nem

[4] *Parallel to the world of people is another bustling society – a world of rats. Some of their communication with each other cannot be registered by human ears, as it is located in an ultrasound frequency range – over 20,000Hz. A stone's throw from the white-marbled Opera house, and based on the hypothesis that rats serenade one another with love songs, I recorded the ultrasonic soundscape of Bjørvika and slowed the sound down to human hearing levels. Based on this fieldwork, I created a multichannel sound installation situated at the mouth of the Akerselva, where the river meets the sea, in a rapidly developing district of Oslo. (WINDEREN, 2017, s.p.).*

automatizada sem perda, pois depende da posição de quem escuta, do tempo dedicado à experiência e da disposição para lidar com a incerteza. Em *RATS*, essa condição se torna explícita ao deslocar a escuta para além do humano, sem apagar a responsabilidade ética daquele que se dispõe a ouvir.

Nesse sentido, a obra de Jana Winderen evidencia um limite fundamental dos sistemas algorítmicos contemporâneos. Ainda que a inteligência artificial seja capaz de processar grandes volumes de dados sonoros, identificar padrões acústicos complexos e simular ambientes auditivos, ela não compartilha a duração do espaço, não se expõe às contingências do ambiente nem assume uma posição ética diante daquilo que torna audível. O que se coloca em jogo não é uma insuficiência técnica, mas uma diferença ontológica entre processamento e escuta. Enquanto o processamento opera por abstração e previsão, a escuta, tal como mobilizada em *RATS*, exige presença, atenção prolongada e disposição para conviver com o que não se deixa reduzir a dado.

Ao afirmar a escuta como gesto que desacelera, traduz sem dominar e reconhece seus próprios limites, *RATS – Secret Soundscapes of the City* desloca a paisagem sonora do campo da exploração para o da coexistência. Frente à tendência contemporânea de converter o ambiente urbano em superfície plenamente legível e controlável por modelos algorítmicos, essa prática artística insiste em sustentar aquilo que permanece irredutível à instrução, ao comando e à captura. Escutar, aqui, não é produzir evidência, mas permanecer no mundo, aceitando a espessura e a opacidade das relações que o constituem.

Considerações

Ao longo deste artigo, a inteligência artificial não foi tomada como objeto central a ser descrito em termos técnicos ou funcionais, mas como um operador que reorganiza regimes de sensibilidade, redistribui gestos e redefine modos de atenção no campo das artes. Mais do que discutir ferramentas específicas, interessou compreender como determinadas práticas artísticas tornam perceptíveis os limites dessa reorganização, especialmente quando o gesto se converte em instrução e a experiência tende a ser traduzida em dado.

A análise das obras discutidas evidencia que a incorporação da inteligência artificial nos processos criativos não ocorre de modo homogêneo nem inevitável. Em práticas como *Voar Doce Lar* (2022), de Rick Rodrigues, o gesto não se deixa capturar pela lógica do comando ou da antecipação algorítmica. Ao sustentar campos de escuta baseados em permanência, cuidado e coexistência, essas obras afirmam uma temporalidade que resiste à abstração do fazer e à redução da experiência a escolhas estatísticas. O gesto, nesse contexto, mantém-se como prática situada, vinculada à atenção e à duração.

A presença pontual de Stelarc funcionou como referência histórica capaz de evidenciar que a delegação do gesto à máquina antecede os sistemas contemporâneos de inteligência artificial. Ao expor o corpo como plataforma técnica, suas proposições permitem reconhecer um limite crítico: quando a ação se subordina integralmente ao sistema, a experiência sensível tende a se dissociar da decisão e da presença corporal. Esse deslocamento contribui para compreender o que se intensifica nos regimes algorítmicos atuais, nos quais a automação tende a se apresentar como naturalizada e invisível.

No campo da escuta, a paisagem sonora mostrou-se um território privilegiado para tensionar essas dinâmicas. A partir das contribuições de R. Murray Schafer e Salomé Voegelin, a escuta foi compreendida não como operação neutra ou universal, mas como prática situada, relacional e irredutível à automatização. Escutar implica assumir uma posição específica, dedicar tempo à experiência e reconhecer a implicação do corpo naquilo que se torna audível, condições que não podem ser plenamente traduzidas em modelos preditivos ou processos de classificação.

Nesse sentido, a obra *RATS – Secret Soundscapes of the City*, de Jana Winderen, apresenta-se como um contraponto significativo às lógicas extrativas frequentemente associadas à inteligência artificial. Ao deslocar a escuta para camadas ultrassônicas e multiespécie da cidade, a artista não transforma o ambiente em banco de dados nem busca tornar plenamente inteligível aquilo que permanece fora da percepção humana. A prática de escuta que se afirma reconhece seus próprios limites, desacelera o processo de tradução e assume a opacidade como condição ética da relação com o ambiente urbano.

Diante de um cenário no qual a cidade tende a ser tratada como superfície legível, monitorável e passível de otimização por sistemas algorítmicos, as práticas analisadas apontam para outras formas de relação entre arte, tecnologia e ambiente. Não se trata de rejeitar a inteligência artificial nem de reivindicar uma pureza do gesto humano, mas de afirmar que nem toda experiência pode ser reduzida a instrução e que nem toda forma de atenção pode ser automatizada sem perda significativa.

Mais do que oferecer respostas conclusivas, este artigo buscou sustentar questões abertas. O que se transforma quando a ação se converte em comando. O que permanece quando a escuta resiste à captura. Em um contexto marcado pela aceleração técnica e pela abstração da experiência, a insistência dessas práticas situadas e relacionais indica um campo crítico no qual a arte opera como forma de atenção prolongada, capaz de recolocar o corpo, o ambiente e a duração no centro do debate contemporâneo sobre inteligência artificial e as artes.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera.** São Paulo: Ubu Editora, 2021.

CORDEIRO, Waldemar. **Arteônica.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1971.

CRAWFORD, Kate. **Atlas of AI:** power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence. New Haven: Yale University Press, 2021.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade.** São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GUATTARI, Félix. **As três ecologias.** Tradução de Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 1989.

HARAWAY, Donna. **A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century.** Socialist Review, New York, v. 15, n. 2, p. 65-108, 1985.

HARBISSON, Neil. **Neil Harbisson. Cyborg Arts**. Disponível em: https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson . Acesso em: 02 fev. 2026.

KAC, Eduardo. **Telepresence & bio art:** networking humans, rabbits & robots. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2005.

LEMOS, André. **A tecnologia é um vírus: pandemia e cultura digital.** Porto Alegre: Sulina, 2021.

MACHADO, Arlindo. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. São Paulo: USP, 2001.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

MUMFORD, Lewis. **O mito da máquina:** técnica e desenvolvimento humano. Tradução de Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível:** estética e política. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

RODRIGUES, Rick. **Voar Doce Lar**. Catálogo de exposição. 2022. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1E0iDJx3SNENryoO3cQfdYHIKnntnsImc/view>. Acesso em: 10 fev. 2026.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. Tradução de Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Editora Unesp, 2001.

STELARC. The obsolete body. In: SMITH, Marquard (ed.). **Stelarc**: The Monograph. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

VOEGELIN, Salomé. **Escuta estética**: uma filosofia do som. Tradução de Marta Malheiros. Lisboa: Orfeu Negro, 2021.

WINDEREN, Jana. ***RATS – Secret Soundscapes of the City, 2017***. Oslo: Munchmuseet on the Move; NyMusikk; Ultima Festival, 2017. Disponível em: https://www.janawinderen.com/exhibitions/rats-secret-soundscapes-of-the-city-munchmuseet-on-the-move-nymusikk-ultima-festival-oslo. Acesso em: 20 jan. 2026.

Recebido em 21/02/2026
Aceito em 16/06/2026

QUANDO O ALGORITMO APRENDE A CONTAR HISTÓRIAS: UM ESTUDO COMPARATIVO DE ROTEIROS DE TELENOVELA GERADOS POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL[1]

Carolina Dantas de Figueiredo[2]

Resumo: A expansão das inteligências artificiais generativas tem provocado transformações significativas nos processos criativos do audiovisual. Este artigo analisa a produção de roteiros de telenovela por sistemas de inteligência artificial generativa, investigando seus limites, recorrências e potencialidades narrativas. Parte-se da hipótese de que, embora essas tecnologias sejam capazes de gerar textos estruturalmente coerentes e alinhados às convenções do gênero, seus outputs tendem à padronização algorítmica, à reprodução de clichês e à restrição na construção de afetos complexos e culturalmente situados. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, baseada na produção experimental de roteiros a partir de um mesmo prompt aplicado a três plataformas distintas de IA (ChatGPT, Gemini e DeepSeek), seguida de uma análise comparativa quanto à coerência textual, estrutura dramática, construção de personagens e estratégias de produção do afeto. O referencial teórico articula contribuições dos estudos de narrativa, cultura digital e inteligência artificial, mobilizando autores que compreendem a IA como dispositivo cultural inserido em regimes de mediação simbólica e previsibilidade algorítmica. Os resultados indicam convergências estruturais expressivas entre os roteiros produzidos e posteriormente analisados. Conclui-se que a IA generativa opera menos como agente criativo autônomo e mais como sistema de recombinação probabilística de formas narrativas consolidadas, o que reforça a necessidade de abordagens críticas, éticas e interdisciplinares sobre seu uso no audiovisual contemporâneo.

Palavras-chave: Inteligência Artificial Generativa; Roteirização Audiovisual; Telenovela.

[1] Esta pesquisa contou com fomento do CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

[2] Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco e Mestre em Sociologia pela mesma universidade. Professora do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco. Membro do projeto Maternagem, Mídia e Infância. Realiza pesquisas sobre comunicação, ambientes virtuais e inteligências artificiais. E-mail: carolina.figueiredo@ufpe.br.
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-6611-2038.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9786861294557962

WHEN THE ALGORITHM LEARNS TO TELL STORIES: A COMPARATIVE STUDY OF TELENOVELA SCRIPTS GENERATED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract: The expansion of generative artificial intelligence has brought about significant transformations in audiovisual creative processes. This article examines the production of telenovela scripts generated by generative AI systems, investigating their limits, recurrences, and narrative potentialities. The study is guided by the hypothesis that, although these technologies are capable of producing structurally coherent texts aligned with genre conventions, their outputs tend toward algorithmic standardization, the reproduction of clichés, and constraints in the construction of complex and culturally situated affects. The research adopts a qualitative and exploratory approach, based on the experimental generation of scripts using the same prompt across three distinct AI platforms (ChatGPT, Gemini, and DeepSeek), followed by a comparative analysis focusing on textual coherence, dramatic structure, character construction, and strategies for producing affect. The theoretical framework draws on contributions from narrative studies, digital culture, and artificial intelligence, engaging authors who conceptualize AI as a cultural device embedded in regimes of symbolic mediation and algorithmic predictability. The findings reveal significant structural convergences among the scripts produced and analyzed. The article concludes that generative AI operates less as an autonomous creative agent and more as a system of probabilistic recombination of consolidated narrative forms, reinforcing the need for critical, ethical, and interdisciplinary approaches to its use in contemporary audiovisual production.

Keywords: Generative Artificial Intelligence; Audiovisual Scriptwriting; Telenovela.

Introdução

A emergência da inteligência artificial generativa (IAG) como ferramenta de criação tem provocado profundas transformações no campo da comunicação, especialmente no audiovisual. Tecnologias como o Gemini, ChatGPT e Deepseek passaram a integrar o cotidiano de roteiristas e produtores, oferecendo novas possibilidades criativas, ao mesmo tempo em que suscitam debates sobre autoria, emoção, trabalho e ética. A greve promovida por roteiristas e atores nos Estados Unidos, em 2023, evidenciou os conflitos entre inovação tecnológica e direitos trabalhistas.

Neste contexto, este artigo busca realizar uma investigação sobre roteiros produzidos através de IAGs, utilizando-se para isso o mesmo *prompt*, feito na forma de texto a três inteligências artificiais (IAs) distintas (Gemini, ChatGPT e Deepseek), para uma avaliação qualitativa dos *outputs*, fornecidos por essas plataformas. Por se tratar de uma abordagem inicial, será solicitado que as ferramentas produzam três páginas do primeiro episódio de uma telenovela, gênero escolhido por haver abundante material disponível para pesquisa em mecanismos de busca. Serão analisados os pontos em comum e divergências entre os materiais produzidos, coerência e se há reprodução de clichês do gênero, entendida aqui como competência da máquina, já que a telenovela é narrativamente ancorada em clichês.

A capacidade de manutenção da coerência narrativa evidencia eficiência estatística na previsão de continuidades discursivas plausíveis. Como argumentam Bender *et al*. (2021), modelos de linguagem operam por associação probabilística de padrões textuais, produzindo efeitos de sentido convincentes sem necessariamente compreender os significados culturais que mobilizam.

Para responder a essas questões, o artigo adota uma abordagem qualitativa e exploratória, baseada na produção experimental de roteiros a partir de um mesmo *prompt*. Os textos produzidos foram submetidos a uma análise comparativa centrada na coerência narrativa, construção de personagens, elaboração dos diálogos e estratégias de produção do afeto. Partindo da hipótese de que os sistemas de IA operam predominantemente por recombinação probabilística de padrões culturais já consolidados, os resultados indicam forte convergência estrutural entre os roteiros, marcada pela recorrência de clichês melodramáticos, arquétipos previsíveis e limitada

inovação estética. Ainda que as plataformas apresentem diferenças estilísticas relevantes, sobretudo no ritmo narrativo e na densidade emocional, observa-se que a criação algorítmica permanece fortemente dependente de convenções da teledramaturgia, reforçando debates contemporâneos sobre autoria, padronização narrativa e automação no audiovisual.

Isso revela uma questão central para os estudos contemporâneos sobre IA e criatividade: a possibilidade de simulação performativa da emoção. Ainda que os sistemas não experienciem afetos, conseguem reproduzir estruturas discursivas socialmente reconhecidas como emocionais, deslocando parcialmente a produção do afeto do campo da experiência para o da modelagem estatística. Nesse sentido, o interesse desta pesquisa não reside apenas na capacidade das plataformas de imitarem estruturas melodramáticas reconhecíveis, mas sobretudo no fato de que essas tecnologias passam a ocupar um espaço historicamente associado à sensibilidade, à imaginação e à experiência humana.

No campo da economia criativa, especialmente no setor audiovisual, a presença das IAGs tem gerado tensões significativas. Em 2023, as greves promovidas nos Estados Unidos pelo *Writers Guild of America* (WGA) e pelo *Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists* (SAG-AFTRA) trouxeram à tona as disputas éticas, legais e econômicas sobre o uso das IAGs em roteiros e em performances digitais. Entre os principais pontos acordados após 148 dias de paralisação dos roteiristas e 120 dias dos atores, destacam-se a proibição das IAs como autoras ou coautoras de roteiros, a obrigatoriedade de informar quando um texto for gerado por IA e a exigência de consentimento prévio para o uso de voz, imagem ou movimentos de atores em criações digitais (Blum, 2023)

Tais decisões revelam um cenário ambivalente: por um lado, há o reconhecimento da IA como uma ferramenta com potencial produtivo; por outro, evidencia-se a necessidade de regulamentação. A possibilidade de substituição (ou hibridização) de habilidades tradicionalmente humanas, como a criatividade e a emoção, por sistemas automatizados levanta questões ainda pouco exploradas pela pesquisa acadêmica brasileira, especialmente no campo da comunicação audiovisual.

Em termos práticos, o *prompt* utilizado nesta pesquisa segue estritamente estruturas clássicas da telenovela brasileira que historicamente estrutura-se pela

atualização contínua de fórmulas melodramáticas e reconhecimento de tipos sociais recorrentes (Lopes, 2009). Foram mobilizados então elementos recorrentes do melodrama, como a oposição entre pobreza e riqueza, o romance interditado, a ascensão social e o antagonismo familiar. Longe de representar um viés, essa opção buscou avaliar a capacidade das inteligências artificiais generativas de reconhecer, sustentar e reorganizar convenções narrativas historicamente consolidadas. Neste sentido, a recorrência de clichês não é compreendida como limitação dos sistemas, mas como evidência de sua capacidade de operar por recombinação estatística de padrões narrativos cristalizados na cultura audiovisual, já que conforme argumenta Mittell (2015), os gêneros televisivos operam como sistemas culturais sustentados por convenções narrativas reconhecíveis e continuamente reiteradas.

Inteligências artificiais e roteirização: tensionamentos e possibilidades

Ao operar sobre grandes volumes de dados, as IAGs não apenas reproduzem convenções narrativas existentes, mas contribuem para estabilizar determinados modos de representação social, afetiva e estética. Isso se torna particularmente relevante em um contexto em que plataformas digitais e sistemas algorítmicos assumem papel crescente na mediação da cultura, influenciando quais histórias circulam, quais subjetividades ganham visibilidade e quais imaginários tendem a ser reiterados ou silenciados. Assim, discutir roteiros produzidos por IA implica também refletir sobre disputas de poder, homogeneização cultural, precarização do trabalho criativo e os limites éticos da automação em campos tradicionalmente vinculados à criação artística e à diversidade narrativa.

O Google News Initiative (2025) destaca que o diferencial das IAGs não reside apenas na habilidade de responder com fluidez e aparente naturalidade, mas sobretudo na capacidade de aprender padrões de interação e ajustar-se progressivamente ao estilo do usuário. Ferramentas como Gemini, ChatGPT e DeepSeek exemplificam avanços expressivos nos modelos de processamento de linguagem natural, ao possibilitarem diálogos complexos e sustentados sobre uma ampla gama de temas. Manovich e Arielli (2023) refinam estas noções explicando que a inteligência artificial generativa opera por

meio de redes neurais profundas capazes de produzir novos objetos de mídia a partir do aprendizado de padrões extraídos de extensos conjuntos de dados culturais. Esses sistemas funcionam segundo uma lógica preditiva, na qual a criação emerge da recombinação estatística de informações previamente existentes.

Como destacam Norvig e Russell (2022), as definições de eficiência no campo da inteligência artificial oscilam entre abordagens que privilegiam a fidelidade ao desempenho humano e concepções mais abstratas e formais, centradas na noção de racionalidade. Essa divergência reflete um debate mais amplo acerca do próprio entendimento de inteligência, ora concebida como um conjunto de processos internos de pensamento e raciocínio, ora definida a partir de manifestações externas de comportamento considerado inteligente.

Norvig e Russell ressaltam que, até o momento, programar um computador capaz de ser aprovado em um teste rigorosamente aplicado permanece um desafio significativo, pois exige a articulação de múltiplas competências, entre elas: “a) processamento de linguagem natural, para se comunicar de forma eficaz em um idioma humano; b) representação do conhecimento, para armazenar e organizar informações; c) raciocínio automatizado, para responder a perguntas e inferir novas conclusões; e d) aprendizado de máquina, para adaptar-se a novas circunstâncias e identificar padrões” (Norvig; Russell, 2022, p. 20). No contexto da criação de roteiros audiovisuais, tais capacidades são particularmente relevantes, uma vez que a construção de narrativas, diálogos e personagens verossímeis depende não apenas da coerência lógica do texto, mas também da simulação de conflitos, emoções e dinâmicas afetivas reconhecíveis pelo público. Assim, os pilares técnicos que estruturam a inteligência artificial, incluindo ainda visão computacional, reconhecimento de fala e robótica, sustentam sistemas capazes de produzir roteiros formalmente consistentes e potencialmente afetivos, ainda que tais efeitos de emoção resultem de processos preditivos e performativos, e não de experiências subjetivas ou sensíveis, reforçando o caráter simulado e culturalmente condicionado da produção de afeto por IA.

Norvig e Russell (2022) utilizam o termo “agente” para caracterizar a IA, destacando que um agente é, fundamentalmente, aquilo que age. Embora todos os programas computacionais executem ações, espera-se que os “agentes computacionais” operem de maneira mais sofisticada, ou seja, de forma autônoma,

capazes de perceber seu ambiente, adaptar-se às mudanças e criar ou buscar objetivos próprios. Nesse sentido, ao aplicarmos essa definição à criação de roteiros, podemos entender como sistemas de IA generativa, ao atuarem como "agentes", se tornam capazes de não apenas gerar diálogos ou cenas, mas também de construir personagens que reagem, se adaptam e evoluem de acordo com os objetivos definidos numa narrativa. Para Norvig e Russell (2022), as "leis do pensamento", que enfatizam inferências corretas e raciocínio adequado, orientam a construção de agentes computacionais capazes de tomar "boas decisões". No universo dos roteiros audiovisuais, isso se traduz na capacidade da IA de, por meio da representação do conhecimento e raciocínio automatizado, criar tramas e personagens que atuam de maneira coerente, simulando uma lógica interna que se alinha aos objetivos narrativos previamente estabelecidos pelos roteiristas humanos, ao mesmo tempo em que preservam a autonomia no desenvolvimento da história.

A incorporação da inteligência artificial generativa (IAG) aos processos criativos insere-se em uma longa trajetória de experimentações que articulam arte, técnica e automatização. Ainda que o atual debate público frequentemente trate essas tecnologias como uma ruptura radical, têm-se certas continuidades históricas com práticas de arte algorítmica e generativa desenvolvidas desde meados do século XX. Pioneiros como Nake e Molnár já exploravam a delegação parcial do gesto criativo a sistemas computacionais, questionando noções tradicionais de autoria, originalidade e controle estético (Nake, 1998; Molnár, 1990). O que distingue o cenário contemporâneo, contudo, é a escala, a velocidade e a acessibilidade das ferramentas baseadas em grandes modelos de linguagem e sistemas de aprendizagem profunda, além de sua crescente centralização em plataformas corporativas (Manovich, 2020).

No que se refere especificamente à autoria, os debates mobilizam contribuições clássicas como a "morte do autor", proposta por Barthes (1988), e a noção de função-autor desenvolvida por Foucault (1992). No contexto da IA, tais conceitos ganham novas camadas, uma vez que a produção de sentido passa a ser distribuída entre sistemas algorítmicos, bases de dados, engenharias de *prompt* e processos de curadoria humana. Autores contemporâneos como Floridi (2020) e Benjamin (2020) argumentam que a agência criativa se torna híbrida, deslocando o papel do artista ou

roteirista da execução direta para a concepção, direção e avaliação crítica dos resultados gerados.

Essas transformações afetam de maneira particular o campo audiovisual e, mais especificamente, o roteiro, tradicionalmente entendido como texto técnico e narrativo orientador da encenação. Estudos oriundos da teoria da performance contribuem para ampliar essa compreensão, ao tratar o roteiro como uma partitura performativa, capaz de articular linguagem, corpo, gesto e emoção. Schechner (2013) e Fischer-Lichte (2008) destacam que textos performativos não existem de forma plena em si mesmos, mas ganham sentido na relação com a execução, a interpretação e a recepção. Outrossim, a análise de roteiros gerados por IA permite observar como sistemas algorítmicos antecipam, simulam ou normatizam formas de atuação, afeto e expressividade.

A questão da emoção ocupa lugar central nesse debate. Diferentemente de uma perspectiva essencialista, que associa emoção à interioridade humana, autores como Massumi (2002) e Ahmed (2004) compreendem o afeto como um fenômeno relacional, produzido por estruturas discursivas, narrativas e performativas. Pesquisas recentes indicam que os modelos de linguagem são capazes de simular com eficiência estruturas narrativas emocionalmente reconhecíveis, ainda que essa simulação seja baseada em correlações estatísticas e não em experiência subjetiva (Bender *et al*., 2021).

Outro eixo recorrente na literatura diz respeito à reprodução de clichês, fórmulas narrativas e normatividades estéticas. No contexto da indústria cultural, Adorno e Horkheimer (1985) já apontavam para a padronização dos produtos culturais como estratégia de eficiência econômica. Atualizando essa crítica, autores como Beiguelman (2024) e Noble (2018) argumentam que sistemas algorítmicos tendem a reforçar padrões hegemônicos, o que resulta na reprodução de estereótipos, apagamentos e hierarquias culturais. No caso de gêneros célebres, como a telenovela, essa tendência se manifesta na reiterada mobilização de arquétipos, conflitos e estruturas narrativas previsíveis. Assim, ao invés de produzir ruptura, as IAGs otimizam fórmulas narrativas estabilizadas, reforçando clichês anteriores a elas, mas amplamente reconhecíveis pelo público.

Além das questões estéticas, a literatura enfatiza os impactos éticos, políticos e laborais da IA generativa. Hjarvard (2013) compreende os meios tecnológicos como agentes de mediação que reorganizam práticas sociais e relações de poder. A automação de processos criativos insere-se em dinâmicas mais amplas de precarização do trabalho cultural, intensificadas por lógicas neoliberais de eficiência e redução de custos. As greves de roteiristas e atores nos Estados Unidos, em 2023, tornaram visíveis essas tensões, apontando para a necessidade de regulamentação para se garantir a preservação dos direitos humanos e trabalhistas no contexto da cultura digital e de se reconhecer as implicações do uso da IA em processos artísticos (Blum, 2023; Hjarvard, 2013).

Adicionalmente, autores vinculados aos estudos críticos da tecnologia alertam para a opacidade dos sistemas de IA e para a concentração de poder nas mãos de poucas corporações. Pasquale (2015) e Zuboff (2019) destacam que a caixa-preta algorítmica dificulta a responsabilização e a compreensão pública dos processos digitais. No campo cultural, isso implica na naturalização de escolhas estéticas e narrativas como se fossem neutras ou inevitáveis, quando, na realidade, refletem interesses econômicos, valores culturais dominantes e assimetrias históricas.

Ferramentas baseadas em modelos de linguagem de grande escala, como ChatGPT, Gemini e DeepSeek, exemplificam essa abordagem ao possibilitarem que usuários insiram *prompts*, para a geração de sinopses, escaletas e trechos de roteiros. Esses modelos identificam regularidades estruturais e estilísticas, permitindo que os algoritmos gerem textos alinhados a determinados gêneros, formatos e demandas. Conforme destacam Mihăescu e Mihăescu (2022), a qualidade dos dados utilizados no treinamento desses sistemas é fundamental para garantir resultados narrativamente coerentes e estilisticamente consistentes. Ainda assim, a tarefa de capturar nuances culturais e regionais específicas, especialmente em gêneros muito conhecidos e fortemente contextualizados, como a telenovela, permanece um desafio significativo. Estudos indicam que, embora os roteiros gerados por IA possam apresentar estruturas narrativas reconhecíveis e diálogos verossímeis, eles frequentemente carecem de complexidade dramática, singularidade estilística e densidade simbólica, características de processos criativos humanos (Mihăescu; Mihăescu, 2022).

Conforme Cozman e Kaufman (2022), o viés em sistemas de aprendizado de máquina emerge quando o tipo de programação realizada por desenvolvedores, assim como as bases de dados utilizadas não representam de forma proporcional a diversidade cultural e social do universo que o sistema busca emular. Este viés pode refletir desigualdades históricas, hierarquias simbólicas e prioridades mercadológicas, resultando na exclusão ou na simplificação de narrativas periféricas ou regionalizadas. No caso das plataformas de geração de roteiros, observa-se a predominância de estruturas narrativas, arquétipos, personagens e conflitos associados a modelos hegemônicos de produção audiovisual, frequentemente alinhados a padrões globais de entretenimento.

Outro aspecto observado na análise de roteiros gerados por IA é a recorrência de estereótipos de gênero e a predominância de personagens masculinos em posições centrais, mesmo quando os *prompts* indicam protagonismo feminino ou enfoques românticos. Tendência que reforça o que Cozman e Kaufman (2022) definem como viés algorítmico estrutural, que ultrapassa limitações técnicas e assume dimensão ética e política. A ausência de diversidade narrativa e representacional nos textos gerados evidencia a necessidade de práticas de desenvolvimento de software e de bases de dados mais inclusivas.

Metodologia

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, articulando uma revisão teórica de caráter interdisciplinar, situada entre os estudos de cultura digital, inteligência artificial e teoria narrativa, realizando uma análise comparativa de roteiros gerados por sistemas de IA. Diferentemente de uma revisão sistemática centrada exclusivamente na teoria do roteiro, o trabalho mobiliza autores que permitem compreender a IA como dispositivo sociotécnico e cultural (Manovich, 2001; Murray, 2012; Mittell, 2015), complementando-os com contribuições específicas da escrita audiovisual (Field, 2001; Seger, 2010; Comparato, 2018). O estudo compreende a inteligência artificial não apenas como ferramenta técnica, mas como dispositivo cultural e simbólico, inserido em disputas estéticas, éticas e laborais na produção

audiovisual contemporânea. A metodologia foi desenvolvida em três etapas principais: (1) revisão bibliográfica, (2) produção experimental de roteiros com IA generativa e (3) análise qualitativa comparativa dos materiais produzidos.

Na primeira etapa, foi realizada uma revisão teórica interdisciplinar, não sistemática, articulando estudos de inteligência artificial, cultura digital e narrativa audiovisual, com aproximações pontuais à teoria do roteiro, com ênfase em estrutura narrativa, construção de personagens, desenvolvimento de diálogos e estratégias de produção de afeto e verossimilhança. Esta revisão dialoga com autores da comunicação, das artes e da cultura digital, oferecendo os parâmetros que orientam a análise dos roteiros e situam o audiovisual como prática estética e performativa.

A segunda etapa consiste na produção experimental de roteiros por meio de três plataformas de IAG baseadas em modelos de linguagem de grande escala: Gemini, ChatGPT e DeepSeek. Para fins de controle metodológico e comparabilidade, utilizou-se um único *prompt*, aplicado de forma idêntica às três plataformas, solicitando a elaboração de três páginas do roteiro do primeiro capítulo de uma telenovela brasileira. A telenovela foi escolhida por sua centralidade histórica na cultura audiovisual do Brasil e pela ampla disponibilidade de referências, o que permite observar padrões, recorrências e desvios estilísticos nos *outputs* gerados, em detrimento de ser um gênero marcado por clichês.

Na terceira etapa, os roteiros produzidos foram organizados, revisados e tabulados para análise qualitativa comparativa. A análise se estrutura em três eixos principais: (a) eixo narrativo-dramatúrgico, que observa coerência, progressão narrativa e organização das cenas; (b) eixo discursivo-estético, voltado à identificação de clichês, estilos recorrentes, originalidade e possíveis indícios de apropriação de ideias pré-existentes; e (c) eixo afetivo-performativo, que avalia a naturalidade e complexidade dos diálogos, a qualidade dramática dos personagens e o potencial dos textos para produzir emoção e empatia. O roteiro é compreendido, neste sentido, como uma partitura narrativa, capaz de orientar gestos, afetos e encenações, aproximando-se de práticas contemporâneas das artes e da performance mediadas por tecnologia.

A metodologia adotada insere-se na tradição dos estudos críticos da mídia e da cultura digital, fundamentada em autores como Hall (1997), Hjarvard (2013) e Beiguelman (2024), que compreendem os meios tecnológicos como instâncias de

mediação simbólica e relações de poder. Tal perspectiva permite analisar os algoritmos generativos como produtores de regimes de representação, sensibilidade e visibilidade, articulando teoria e empiria por meio de um método analítico-descritivo. Isto permite investigar a IA não apenas como ferramenta técnica, mas como dispositivo cultural, que produz sentidos, regula visibilidades e participa da constituição da memória coletiva.

Telenovela enquanto gênero reprodutível: *prompts* e desdobramentos

Conforme a proposta metodológica oferecemos ao ChatGPT, Deepseek e Gemini o seguinte *prompt*: “elabore 3 páginas iniciais de roteiro de uma telenovela brasileira. Neste roteiro uma mulher jovem chega de ônibus de uma cidade do interior para a capital. Ao descer do veículo, ela quase é atropelada por um homem rico. A mocinha, que tem uma origem humilde, passa por várias dificuldades financeiras para se manter na capital até se tornar rica também. Ao longo da trama ela reencontra o homem que quase a atropelou e ambos descobrem ser o grande amor da vida um do outro. A mãe dele tenta impedir o romance por conta da origem pobre e interiorana”. Para este *prompt* organizamos ideias contidas na teledramaturgia brasileira há mais de 50 anos: mocinha jovem, oposição entre interior e capital, pobreza e riqueza, superação e amor romântico. Este *prompt* em termos de teoria do roteiro corresponde de forma muito rudimentar ao que se costuma chamar de *storyline* (Comparato, 2009; Field, 2001; McKee, 2006). Assim, o *prompt* não se distancia de um *storyline* que poderia ser criado para elaboração de uma trama em emissora de televisão ou *streaming*. Em adição, a estrutura do *prompt* aproxima-se do paradigma clássico de construção dramática baseado em progressão de conflito e resolução, consolidado na literatura sobre roteiro audiovisual (Field, 2001; McKee, 2006).

Realizamos a entrada do *prompt* nas três inteligências artificiais generativas em 15 de dezembro de 2025. No Gemini utilizamos a versão raciocínio, que, segundo a plataforma, “raciocina sobre temas complexos”. No ChatGPT utilizamos a versão GPT 5.2. No Deepseek escolhemos a versão “pensamento profundo” na qual a plataforma aponta como suas respostas são elaboradas. Embora não tenha sido solicitado no *prompt*, as três IAGs ofereceram título à novela (Gemini e ChatGPT indicaram que seriam

títulos provisórios). A resposta do Deepseek foi mais estrita, atendo-se apenas ao roteiro, sem nenhuma informação adicional. Gemini e ChatGPT ofereceram explicações prévias e propostas de encaminhamentos posteriores. Apenas o ChatGPT respeitou o número de páginas propostas (Tabela 1).

Tabela 1 - Apresentação de funções das plataformas

IAG	Título	Explicação prévia	Encaminhamentos	Número de Páginas
Gemini	Horizontes de Concreto	Aqui está uma proposta de roteiro para as 3 primeiras páginas da telenovela. O tom é clássico, focando no contraste entre a inocência do interior e a agressividade da metrópole. Autoria: (Seu Nome/Gemini)	Gostaria que eu desenvolvesse a Cena 6, mostrando a chegada de Luiza na pensão humilde onde ela vai morar, ou prefere que eu descreva o perfil psicológico da vilã (Eleonora) com mais detalhes para o "Bíblia"da novela?	5
ChatGPT	Entre dois destinos	Segue uma proposta de três páginas iniciais de roteiro para uma telenovela brasileira, com tom clássico do melodrama, foco na chegada da mocinha à capital e no primeiro encontro com o par romântico.	Se quiser, posso: Ajustar o tom para uma emissora específica (Globo, Record, streaming); Criar uma bíblia dos personagens; Desenvolver o arco dramático da vilã (a mãe); Ou reescrever o roteiro simulando IA generativa como coautora, dialogando com sua pesquisa.	3
Deepseek	Raízes do Coração	Não oferece	Não oferece	8

Fonte: elaboração própria

As respostas de Gemini e ChatGPT indicam alguns marcadores do gênero telenovela e os explicam brevemente ao solicitante. O Gemini fala genericamente no uso de um tom “clássico” e ChatGPT se refere diretamente à noção de “melodrama”. Ambas as plataformas indicam a contraposição entre campo e cidade, de modo que, em termos gerais, a estrutura utilizada é muito semelhante. Efetivamente, o melodrama organiza-se justamente pela intensificação de arquétipos e conflitos morais reconhecíveis (Brooks, 1995).

Gemini e ChatGPT oferecem automaticamente ao solicitante novas funções no sentido de prosseguir com o roteiro. Estas IAGs são dialógicas/conversacionais e tendem a dar continuidade à “conversa” oferecendo funcionalidades adicionais para avançarem na tarefa solicitada. As ferramentas entendem então que o processo de roteirização deve prosseguir, seja com o desenvolvimento de novas cenas e da “Bíblia” ou do arco dramático, assim como com a realização de ajustes no tom do texto. Em conjunto, os resultados indicam que as inteligências artificiais analisadas demonstram elevada capacidade de imitar os códigos narrativos da telenovela brasileira. A criação de roteiros por IA, nesse contexto, opera predominantemente como um exercício de reprodução qualificada de padrões.

Apesar da convergência, observam-se diferenças relevantes no tratamento narrativo e estilístico oferecido pelas plataformas. O Gemini adota uma escrita mais funcional e descritiva, priorizando clareza e progressão causal dos eventos, com menor densidade sensorial. O ChatGPT apresenta maior fluidez e atenção ao ritmo das cenas. Já o DeepSeek distingue-se pelo investimento na descrição das cenas, simbolismo visual e construção gradual da subjetividade dos personagens, o que resulta em uma narrativa mais elaborada. Essas variações indicam distintos graus de simulação de autoria, ainda que contidos pelos clichês do gênero solicitado.

Os três sistemas reproduzem arquétipos clássicos do melodrama de forma bem-sucedida. A mocinha é construída como jovem virtuosa, resiliente e moralmente íntegra, cuja pobreza é compensada por esforço, inteligência e dignidade. O galã surge como homem rico, inicialmente arrogante ou emocionalmente distante, com um arco que sugere transformação afetiva. A antagonista, representada pela mãe do galã, encarna a lógica da distinção de classe e da manutenção do capital simbólico e econômico. Embora os papéis sejam praticamente idênticos entre os roteiros, o

DeepSeek apresenta maior nuance psicológica, especialmente ao atribuir conflitos internos mais evidentes ao galã e estratégias discursivas mais sutis à antagonista.

A produção do afeto ocorre, nos três roteiros, por meio de dispositivos clássicos do melodrama: situações de risco, humilhação social, sacrifício pessoal e reconhecimento amoroso tardio (Massumi, 2002; Ahmed, 2004). No Gemini, o afeto é funcional, ativado sobretudo por eventos narrativos. No ChatGPT, há maior investimento na empatia por meio dos diálogos e do ponto de vista da protagonista. O DeepSeek, por sua vez, articula emoção, memória e ambiente, utilizando objetos, ambiência e gestos como mediadores afetivos, o que amplia a intensidade emocional e aproxima a narrativa de uma lógica sensorial e performativa.

Os três roteiros recorrem de forma sistemática a clichês consagrados da telenovela, como o quase atropelamento como encontro fundador, a pobreza dignificada da protagonista, o preconceito de classe explícito da antagonista e a ascensão econômica como forma de legitimação social, reforçando processos de padronização já discutidos pela crítica da indústria cultural (Adorno; Horkheimer, 1985; Mittell, 2015). Tais elementos não apenas estruturam a narrativa, mas funcionam como atalhos de reconhecimento para o espectador. A repetição estrita dos clichês evidencia a preferência algorítmica por soluções narrativas de alta previsibilidade e ampla circulação cultural.

Cumpre destacar que a construção do *prompt* utilizado nesta pesquisa foi deliberadamente orientada por elementos clássicos e amplamente reconhecíveis da teledramaturgia brasileira. Considerando que a telenovela historicamente opera a partir da repetição, atualização e reorganização de fórmulas melodramáticas estabilizadas, interessava menos verificar a capacidade das IAs de romper radicalmente com o gênero e mais observar como os sistemas mobilizam, articulam e sustentam convenções narrativas consolidadas culturalmente. Assim, o experimento buscou avaliar aquilo que poderíamos compreender como competências narrativas das IAs, isto é, sua capacidade de interpretar adequadamente um comando, manter coerência estrutural, organizar progressão dramática, desenvolver funções narrativas reconhecíveis e produzir continuidade dentro de um universo ficcional específico.

Mais do que testar originalidade absoluta ou experimentalismo, a proposta consistiu em investigar como os modelos generativos operam diante de estruturas

dramatúrgicas sedimentadas culturalmente. Os resultados sugerem que as inteligências artificiais demonstram elevada eficiência na reprodução de convenções narrativas, confirmando sua capacidade de reconhecer padrões de gênero e reorganizá-los de maneira coerente. Contudo, as diferenças observadas entre os sistemas ocorreram predominantemente no plano microestrutural, especialmente no ritmo, na descrição das cenas, na elaboração dialogal e na densidade emocional atribuída às sequências narrativas. Isto significa que as variações observadas entre as plataformas se concentram no nível micro e podem ser compreendidas como simulação de autoria, resultante da recombinação estatística de padrões presentes nos dados de treinamento.

Não foram identificados indícios diretos de reprodução literal de obras específicas, mas a recorrência de fórmulas difundidas do melodrama televisivo aponta para um processo de intertextualidade algorítmica difusa, no qual ideias e estruturas narrativas consolidadas são rearticuladas sem referência explícita a fontes determinadas, o que é explicado pelo fato de que modelos de linguagem produzem coerência textual por associação probabilística de padrões, e não por compreensão semântica profunda (Bender *et al.*, 2021). A escolha da telenovela brasileira como objeto do experimento relaciona-se diretamente à natureza formulaica e culturalmente estabilizada deste gênero narrativo.

Conforme argumenta Lopes (2009), a telenovela estrutura-se historicamente pela atualização contínua de convenções melodramáticas, arquétipos sociais e conflitos reconhecíveis pelo público, operando a partir da repetição e da variação de fórmulas narrativas amplamente compartilhadas na cultura audiovisual brasileira. Outrossim, a utilização de um *prompt* deliberadamente marcado por clichês não representa uma limitação metodológica, mas uma estratégia de investigação das competências narrativas das IAGs diante de um gênero baseado precisamente na previsibilidade, na recorrência e no reconhecimento cultural. Tal perspectiva dialoga com as formulações de Manovich e Arielli (2023), para quem a IA generativa opera sobretudo por recombinação estatística de padrões culturais previamente estabilizados, reorganizando repertórios já existentes em novas articulações narrativas. Ao mesmo tempo, aproxima-se das reflexões de Bender *et al.* (2021), segundo as quais modelos de linguagem produzem coerência textual e efeitos de sentido convincentes por associação probabilística de padrões discursivos, e não por compreensão semântica profunda.

Assim, ao mobilizar um gênero altamente identificável como a telenovela, o estudo buscou observar justamente como as IAGs percebem, reproduzem e reorganizam estruturas dramatúrgicas consolidadas, evidenciando tanto sua eficiência narrativa quanto seus limites criativos e estéticos.

Estratégias narrativas e variações discursivas entre os modelos a partir dos roteiros

As diferenças observadas entre os roteiros produzidos pelas plataformas manifestam-se menos na macroestrutura melodramática, semelhante nos três casos, e mais nas estratégias microestruturais de texto mobilizadas por cada sistema. O ChatGPT apresenta estrutura dramatúrgica mais econômica e funcional, privilegiando progressão rápida da ação e diálogos sintéticos. A aproximação afetiva entre os protagonistas ocorre de maneira condensada, em trechos elaborados pela IA como: “Lucas a observa melhor. Há algo nela que o desconcerta: simplicidade, verdade” e, logo em seguida, “Eles se encaram por um breve instante. Um silêncio estranho. Quase íntimo”. O sistema estabelece rapidamente os vetores centrais do melodrama, diferença social, atração romântica e promessa de transformação, operando por síntese dramatúrgica e uso de marcadores afetivos reconhecíveis.

O Gemini, por sua vez, investe mais intensamente na construção atmosférica e emocional das cenas, ampliando descrições sensoriais e elementos visuais. A hostilidade da cidade é enfatizada não apenas pela ação, mas pela ambientação. A IA foi capaz de formular, por exemplo o seguinte trecho: “O cheiro de fumaça é forte. Ela tenta parar alguém para pedir informação, mas as pessoas passam por ela como se ela fosse invisível. A cidade é hostil”. Diferentemente do ChatGPT, a plataforma desacelera o ritmo narrativo e intensifica a vulnerabilidade subjetiva da protagonista. O mesmo ocorre quando o roteiro explicita: “A câmera faz um CLOSE lento, alternando entre o rosto de Arthur e Luiza. O tempo parece desacelerar”. Nesse caso, a IA mobiliza recursos típicos da linguagem audiovisual para produzir efeito emocional. A proposição de uma cena em que “roupas simples, um porta-retrato e alguns livros se espalham pelo asfalto quente da capital” evidencia uso de objetos simbólicos como operadores afetivos da desigualdade social.

Já o DeepSeek apresentou a estrutura narrativa mais expansiva entre os modelos analisados, articulando continuidade dramática e progressão social da protagonista. Diferentemente dos demais roteiros, que concentram suas ações no encontro inicial do casal, o DeepSeek acompanha a trajetória da protagonista, nomeada aqui como Maria Clara, ao longo dos anos. Tal aspecto aparece quando a plataforma propõe a seguinte fala para a protagonista: “Aprendi que origem não é destino, senhor Almeida. Aprendi contabilidade lavando copos, entendi logística fazendo entregas de bike e desenvolvi resiliência... sobrevivendo a São Paulo”. O sistema também demonstra maior investimento em memória narrativa e *payoff* emocional, como no reconhecimento final entre os personagens: “O gesto, a voz... uma memória distante atinge Rodrigo. A calçada. A menina com a mala de corda. A voz firme: ‘Pode matar alguém’”. Observa-se, assim, tentativa de produzir maior coesão estrutural por meio da retomada de elementos anteriormente introduzidos.

Embora os três modelos operem a partir de convenções melodramáticas estabilizadas culturalmente, os roteiros evidenciam competências narrativas distintas. Enquanto o ChatGPT privilegia síntese funcional e progressão rápida da narrativa, o Gemini investe em atmosferização emocional e visualidade textual. Por sua vez, o DeepSeek demonstra maior elaboração de continuidade temporal, memória narrativa e progressão social das personagens. Nesse sentido, a análise sugere que a padronização algorítmica não elimina completamente variações estilísticas entre os sistemas, mas reorganiza fórmulas melodramáticas segundo diferentes regimes de produção textual e hierarquias dramatúrgicas.

Os três roteiros apresentam coerência satisfatória, entendida como a manutenção de um eixo temático e narrativo reconhecível ao longo das três páginas iniciais, conforme indicado abaixo (Tabela 2). Em todos os casos, há clareza quanto:

- ao conflito central (diferença de classe e romance interditado);
- ao arco inicial da protagonista (chegada → dificuldade → promessa de ascensão);
- à função dramática de cada personagem.

Não há rupturas abruptas de sentido nem contradições entre cenas, o que indica que as IAs conseguem manter um modelo estável da história ao longo da produção do texto. Já em termos de coerência, tem-se:

Gemini

- apresenta coerência funcional, mas por vezes mecânica;
- as cenas se encadeiam de forma lógica, porém com transições pouco elaboradas, frequentemente dependentes de marcas temporais explícitas (“algum tempo depois”, “anos depois”);
- há menor densidade de motivação interna entre uma ação e outra, o que pode gerar sensação de progressão acelerada.

ChatGPT

- demonstra maior equilíbrio entre coerência local e fluidez narrativa;
- as cenas dialogam entre si por meio de retomadas discursivas (emoções, decisões, falas anteriores);
- a progressão dramática é clara, ainda que previsível, e mantém consistência tonal.

DeepSeek

- apresenta o maior grau de coerência;
- as cenas são conectadas não apenas por causalidade, mas por continuidade emocional e simbólica (gestos, objetos, falas ecoadas);
- o salto temporal é melhor justificado narrativamente, preservando a verossimilhança interna.

Nos três roteiros, a coerência é sustentada pela repetição e variação de núcleos semânticos: origem humilde, esforço, injustiça social, mérito, afeto e reconhecimento. Entretanto:

- Gemini tende a reiterar esses temas de forma mais explícita e redundante;
- ChatGPT trabalha a coerência discursiva com maior naturalidade dos diálogos;
- DeepSeek articula tema, ambiente e ação, produzindo maior densidade semântica.

Sobre a coerência dos personagens, em todos os casos, mantêm-se:

- traços psicológicos consistentes;
- comportamento alinhado à função dramática.

Contudo:

- no Gemini, os personagens são mais tipificados e previsíveis;
- no ChatGPT, há coerência comportamental com leve nuance emocional;

- no DeepSeek, os personagens evoluem de forma coerente ao longo do texto, com indícios de transformação subjetiva já nas páginas iniciais.

Tabela 2 - Análise estrutural e de coerência textual dos roteiros gerados por IA

Critério	Gemini	ChatGPT	DeepSeek
Estrutura narrativa	Clássica, linear e altamente previsível	Clássica, bem ritmada	Clássica com maior elaboração
Coerência global	Alta, porém simplificada	Alta e estável	Muito alta
Coerência local (entre cenas)	Funcional, com transições mecânicas	Fluida e consistente	Articulada por causalidade e afeto
Coerência temática	Explícita e reiterativa	Equilibrada	Integrada ao ambiente e às ações
Tratamento da mocinha	Arquétipo idealizado	Arquétipo com leve humanização	Arquétipo com densidade subjetiva
Tratamento do galã	Rico/arrogante sem nuances iniciais	Rico em transformação progressiva	Conflituado e introspectivo
Antagonista (mãe)	Estereotipada	Funcional ao conflito	Estratégica e simbólica
Construção do afeto	Dependente de eventos	Baseada em diálogos	Sensorial e simbólica
Clichês do gênero	Fortemente reiterados	Reiterados com suavização	Reiterados com sofisticação
Coerência estilística	Uniforme, pouco variável	Estável e televisiva	Mais autoral e cinematográfica
Padronização algorítmica	Alta	Média	Média-baixa

Variação autoral simulada	Baixa	Média	Mais evidente

Fonte: elaboração própria

A análise comparativa evidencia que, embora todas as IAs consigam produzir roteiros coerentes e verossímeis dentro do gênero telenovela, há diferenças em termos de coerência textual. O DeepSeek demonstra maior capacidade de manter continuidade emocional, simbólica e narrativa, enquanto Gemini e ChatGPT operam com maior dependência do clichê. Ainda assim, nenhum dos roteiros rompe de modo substantivo com os padrões consagrados do melodrama, reforçando o caráter reprodutivo e padronizado da criação algorítmica.

Para além das diferenças estilísticas identificadas entre as plataformas, os resultados permitem problematizar de forma mais ampla os limites epistemológicos e culturais da criação algorítmica no audiovisual. Embora os sistemas analisados demonstrem elevada competência na reprodução de estruturas narrativas reconhecíveis e afetivamente eficazes, essa capacidade parece derivar menos de um processo criativo propriamente dito do que da reorganização estatística de repertórios já legitimados pela indústria cultural. Tal dinâmica suscita questões relevantes sobre diversidade estética, inovação narrativa e representatividade cultural, especialmente em contextos profundamente atravessados por marcadores regionais, raciais, de gênero e classe, como a telenovela brasileira. Além disso, a aparente neutralidade dos roteiros produzidos pode contribuir para obscurecer os processos de padronização algorítmica e os vieses inscritos nos dados de treinamento, naturalizando determinadas formas de narrar e sentir como universais. Desse modo, mais do que substituir roteiristas, as IAGs parecem operar como tecnologias de intensificação de convenções narrativas já estabilizadas, o que reforça a necessidade de abordagens críticas capazes de compreender a IA como agente ativo na disputa por visibilidade, memória e imaginação cultural.

Considerações finais

A análise comparativa dos roteiros gerados pelas três inteligências artificiais evidencia que, embora os sistemas sejam capazes de produzir narrativas coerentese funcionalmente adequadas ao gênero telenovela, seus resultados permanecem fortemente ancorados em padrões culturais pré-existentes, operando sobretudo por recombinação de repertórios consolidados. Tal constatação dialoga diretamente com a leitura de Manovich (2023), para quem a lógica da IA generativa desloca a criação da representação para a previsão, privilegiando aquilo que é estatisticamente mais recorrente nos dados de treinamento. Deste modo, a recorrência de arquétipos, conflitos de classe e estruturas melodramáticas a partir do *prompt* realizado confirma o que Mittell (2015) descreve como a força dos gêneros narrativos enquanto sistemas de convenções, facilmente capturáveis por modelos algorítmicos.

Ao mesmo tempo, a capacidade das IAs de manter continuidade emocional e produzir efeitos de afeto, ainda que de forma simulada, aproxima-se da noção de imersão narrativa discutida por Murray (2017), sem, contudo, alcançar o nível de agência criativa ou de inovação estética associado à autoria humana. Por fim, ao evidenciar a centralidade do *prompt* e da interpretação crítica dos resultados, os roteiros analisados reforçam as reflexões de Jenkins (2009) e Beiguelman (2024) sobre a necessidade de compreender a IA não como ente criador, mas como dispositivo sociotécnico que reconfigura práticas culturais, regimes de autoria e formas de produção simbólica no audiovisual contemporâneo.

Os resultados da pesquisa indicam que a recorrência de clichês melodramáticos nos roteiros produzidos pelas inteligências artificiais não deve ser compreendida apenas como evidência de limitação criativa, mas também como manifestação das próprias lógicas culturais e algorítmicas que estruturam tanto a telenovela quanto os modelos generativos contemporâneos. Enquanto a telenovela brasileira historicamente opera por repetição, reconhecimento e atualização contínua de fórmulas narrativas socialmente compartilhadas, as IAGs funcionam por recombinação probabilística de padrões presentes nos seus dados de treinamento. Nesse sentido, a convergência entre gênero melodramático e reprodução algorítmica revela uma afinidade estrutural entre

as convenções da cultura audiovisual seriada e os modos de funcionamento da inteligência artificial generativa.

Ao explorar a IA generativa no contexto da roteirização audiovisual, torna-se possível analisar como essas ferramentas reproduzem ou falham em captar a complexidade estética, simbólica e cultural de determinados gêneros, trazendo à tona questões de representatividade, autenticidade e normatividade narrativa. Embora a noção de que modelos generativos operam por recombinação probabilística esteja consolidada nos estudos sobre inteligência artificial, o interesse deste trabalho reside menos em reafirmar esse princípio e mais em observar como ele se manifesta concretamente em um gênero audiovisual específico, historicamente estruturado pela repetição e atualização de fórmulas melodramáticas. A contribuição do estudo não está na identificação abstrata da lógica estatística dos modelos, mas na análise de como tais sistemas reorganizam convenções narrativas culturalmente estabilizadas na telenovela brasileira, produzindo efeitos de coerência, reconhecimento e continuidade a partir de repertórios amplamente compartilhados. A pesquisa sugere, portanto, que a relação entre IA generativa e melodrama não é apenas tecnológica, mas estrutural e cultural, uma vez que ambos operam por mecanismos de repetição, reconhecimento e variação controlada.

Finalmente, é importante reconhecer que os resultados obtidos também estão diretamente relacionados à escolha metodológica que orienta nosso experimento. O uso de um *prompt* deliberadamente ancorado em fórmulas clássicas da telenovela brasileira (romance entre classes sociais distintas, encontro acidental, antagonismo familiar e trajetória de ascensão), inevitavelmente condicionou as IAGs a operar dentro de um horizonte narrativo já amplamente consolidado. A recorrência de clichês observada nos roteiros produzidos não pode ser atribuída exclusivamente às limitações das inteligências artificiais generativas, mas também à própria natureza do comando fornecido e às convenções históricas do gênero mobilizado. Ainda assim, longe de invalidar a pesquisa, essa constatação reforça sua relevância analítica, efetivamente as IAs operam bem em regimes de previsibilidade.

O estudo evidencia que as IAGs não apenas reproduzem padrões narrativos, mas os textualizam de maneiras distintas, revelando competências específicas de acordo com a plataforma empregada. Assim, mesmo partindo de um universo

propositalmente formulaico, a análise comparativa dos roteiros permitiu compreender como modelos generativos articulam coerência, afeto e reconhecimento cultural, oferecendo pistas importantes sobre os limites, potencialidades e implicações da automação criativa no campo audiovisual. Buscou-se aqui, contribuir para o debate contemporâneo sobre autoria, automação e produção do afeto nas artes, evidenciando como as IAGs, ao mesmo tempo em que reconfiguram fluxos criativos, reproduzem convenções estéticas e narrativas, reafirmando a necessidade de abordagens críticas, éticas e interdisciplinares diante do atual contexto da produção cultural mediada por máquinas.

Referências

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

AHMED, Sara. **The cultural politics of emotion**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2004.

BARTHES, Roland. **A morte do autor**. In: BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Tradução de Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988. p. 65–70.

BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem: vigilância, controle e resistência na cultura visual**. São Paulo: Ubu Editora, 2024.

BENDER, Emily M. et al. On the dangers of stochastic parrots: can language models be too big? In: **Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency**. New York: ACM, 2021. p. 610–623.

BENJAMIN, Ruha. **Race After Technology**: Abolitionist Tools for the New Jim Code. Polity Press, 2020.

BLUM, Jeremy. **Hollywood writers reach tentative deal with studios after historic strike**. *The New York Times*, Nova York, 25 set. 2023.

BROOKS, Peter. **The Melodramatic Imagination.** New Haven: Yale University Press, 1995.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**: Teoria e Prática. São Paulo: Summus Editorial, 2009.

COZMAN, Fabio G.; KAUFMAN, Dora. **Inteligência artificial: impactos sociais, éticos e jurídicos**. São Paulo: Oficina de Textos, 2022.

FERRARA, Emilio. The Emotional Machines: Artificial Intelligence and the Future of Affect in Communication. In**: Journal of Communication**, 2023.

FIELD, Syd. **Fundamentos do Roteiro**. Objetiva, 2001.

FISCHER-LICHTE, Erika. **The transformative power of performance: a new aesthetics**. London: Routledge, 2008.

FLORIDI, Luciano. **The ethics of artificial intelligence**. Oxford: Oxford University Press, 2020.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Tradução de Antônio Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Lisboa: Vega, 1992.

GOOGLE NEWS INITIATIVE. **Inovação no jornalismo local**: relatório de impacto. Mountain View, CA: Google, 2025. Disponível em: www.google.com. Acesso em: 16 dez. 2025.

HALL, Stuart. **Encoding/Decoding. In: Culture, Media, Language**. Routledge, 2003.

HARVEY, David. **A brief history of neoliberalism**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

HJARVARD, Stig. **The mediatization of culture and society**. London: Routledge, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Telenovela: internacionalização e interculturalidade**. São Paulo: Loyola, 2004.

MCKEE, Robert. **Story**: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MANOVICH, Lev. **AI aesthetics.** Moscou: Strelka Press, 2019.

MANOVICH, Lev. **Cultural analytics**. Cambridge: MIT Press, 2020.

MANOVICH, L., & ARIELLI, E. (2023). Imagens IA e mídias generativas: notas sobre a revolução em curso. **Revista Eco-Pós**, *26*(2), 16–39. https://doi.org/10.29146/eco-ps.v26i2.28175

MASSUMI, Brian. **Parables for the virtual: movement, affect, sensation**. Durham: Duke University Press, 2002.

MICROSOFT LEARN. **Aprendizado profundo x aprendizado de máquina em azure machine learning versus machine learning**. 2024. Disponível em: http://bit.ly/4l8GUFG. Acesso em 23 de mar. 2025.

MIHĂESCU, Alexandru; MIHĂESCU, Radu. Artificial intelligence and creativity: challenges and opportunities in generative systems. **Journal of Artificial Intelligence and Cultural Studies**, v. 4, n. 2, p. 45–60, 2022.

MITTELL, Jason. **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling**. New York: NYU Press, 2015.

MOLNÁR, Vera. Toward aesthetic guidelines for paintings with the aid of a computer. **Leonardo**, v. 23, n. 4, p. 429–434, 1990.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2017.

NAKE, Frieder. Paragraphs on computer art, past and present. **Leonardo**, v. 31, n. 1, p. 3–9, 1998.

NOBLE, Safiya Umoja. **Algorithms of oppression: how search engines reinforce racism**. New York: New York University Press, 2018.

NORVIG, Peter; RUSSELL, Stuart. J. **Artificial Intelligence:** A Modern Approach. 4. ed. [S.l.]: Londres: Pearson, 2022.

PASQUALE, Frank. **The black box society: the secret algorithms that control money and information**. Cambridge: Harvard University Press, 2015.

SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**. 3. ed. New York: Routledge, 2013.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. Tradução de Ryta Vinagre. São Paulo: Bossa Nova, 2010.

ZUBOFF, Shoshana. **The age of surveillance capitalism**. New York: Public Affairs, 2019.

Recebido em 17/12/2025
Aceito em 23/06/2026

NOVAS ESTÉTICAS DA TELEDRAMATURGIA NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: A MEMÓRIA AFETIVA E A SIMULAÇÃO ALGORÍTMICA EM CENAS DE ÊTA MUNDO MELHOR! E TRÊS GRAÇAS

João Paulo Hergesel[1]
Ana Catarine Mendes da Silva[2]

Resumo: Este artigo investiga a reconfiguração estética da teledramaturgia brasileira mediada pela Inteligência Artificial (IA), analisando a tensão entre o realismo naturalista do gênero e a artificialidade das inserções algorítmicas. O objetivo é compreender se a IA atua apenas como recurso técnico ou se inaugura uma nova instância de performance sintética. Metodologicamente, adota-se uma análise qualitativa e comparativa da imagem, focada na mise-en-scène e nos indícios de pós-produção, complementada por um mapeamento de recepção na rede social X. O corpus é composto por duas cenas emblemáticas de 2025: a antropomorfização cômica do burro Policarpo em Êta Mundo Melhor! e o rejuvenescimento facial (de-aging) dos personagens de Três Graças. O referencial teórico articula a noção de telenovela como matriz cultural (Martín-Barbero; Lopes) com conceitos de ontologia da imagem digital, como a passagem do índice ao modelo (Telles). Os resultados apontam uma dicotomia na recepção: enquanto a agência animal simulada gerou engajamento pelo humor, o rejuvenescimento humano foi rejeitado como uma "máscara digital" que rompe a imersão emocional. Conclui-se que a teledramaturgia entra em uma era de "realismo sintético", em que o deslumbramento técnico do "cinema de atrações" (Castanheira; Erthal) ainda conflita com a demanda do público pela organicidade e verdade cênica, exigindo um novo pacto ficcional entre a memória afetiva e a simulação algorítmica.

Palavras-chave: Estudos de televisão; Ficção televisiva; Telenovela brasileira; Inteligência artificial.

[1] Professor da Escola de Linguagem e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas) e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da mesma instituição. Pesquisador de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas). E-mail: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br. Orcid: https://orcid.org/0000-0002-1145-0467. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/0081045915422658

[2] Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Membro do Grupo de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais (Genecine/Unicamp) e do Grupo de Estudos do Horror e do Insólito na Comunicação (Universidade Anhembi Morumbi). Graduada em Relações Públicas pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), foi bolsista do Fundo de Apoio à Iniciação Científica (FAPIC/Reitoria). E-mail: catarinemendes0608@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4904-1239. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/0099919083708632

NEW AESTHETICS OF TELEVISION DRAMATURGY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: AFFECTIVE MEMORY AND ALGORITHMIC SIMULATION IN SCENES FROM ÊTA MUNDO MELHOR! AND TRÊS GRAÇAS

Abstract: This article investigates the aesthetic reconfiguration of Brazilian television dramaturgy mediated by Artificial Intelligence (AI), analyzing the tension between the genre's naturalistic realism and the artificiality of algorithmic insertions. The objective is to understand whether AI acts merely as a technical resource or if it inaugurates a new instance of synthetic performance. Methodologically, a qualitative and comparative image analysis is adopted, focused on mise-en-scène and post-production traces, complemented by a reception mapping on the social network X. The corpus consists of two emblematic scenes from 2025: the comic anthropomorphization of the donkey Policarpo in Êta Mundo Melhor! (The Better Side of Life!) and the facial de-aging of characters in Três Graças (The Three Graces). The theoretical framework articulates the notion of the telenovela as a cultural matrix (Martín-Barbero; Lopes) with concepts of digital image ontology, such as the shift from index to model (Telles). The results point to a dichotomy in reception: while the simulated animal agency generated engagement through humor, human de-aging was rejected as a "digital mask" that disrupts emotional immersion. The findings showed that television dramaturgy is entering an era of "synthetic realism," wherein the technical spectacle of the "cinema of attractions" (Castanheira; Erthal) still conflicts with the public's demand for organicity and scenic truth, requiring a new fictional pact between affective memory and algorithmic simulation.

Keywords: Television studies; Television fiction; Brazilian telenovela; Artificial intelligence.

Introdução

A produção audiovisual contemporânea atravessa um ponto de inflexão decisivo com a popularização e o refinamento das ferramentas de Inteligência Artificial (IA). Historicamente, a teledramaturgia brasileira consolidou sua indústria apoiada em um vigoroso *star system* e na excelência da direção de arte física. Randal Johnson (2017) descreve como a TV Globo, principal produtora de telenovelas do Brasil, investiu pesadamente na criação e manutenção de um *star system* que garantia a fidelidade do público e a atração de anunciantes: a emissora contratava atores em regime de exclusividade a longo prazo, transformando-os em celebridades nacionais e figuras centrais de suas narrativas. Além disso, a qualidade técnica, incluindo cenografia, figurino e maquiagem, sempre foi um ponto forte, como aponta Luciano Correia dos Santos (2011), a respeito do "padrão Globo de qualidade": a busca pelo realismo ou por estéticas grandiosas em produções de época, por exemplo, é uma marca registrada que diferencia a produção brasileira no mercado internacional e contribui para a imersão do telespectador.

O ano de 2025, contudo, parece marcar a institucionalização de um novo paradigma: a integração de fluxos de trabalho baseados em Redes Adversárias Generativas (GANs) e *Computer-Generated Imagery* (CGI) assistido por aprendizado de máquina. Não estamos mais diante de uma tecnologia de nicho ou experimental, mas de um recurso onipresente que vem reconfigurando a pós-produção televisiva, permitindo manipulações imagéticas com velocidade e precisão até então inéditas.

No entanto, a inserção dessas tecnologias no tecido da telenovela impõe desafios singulares. Diferentemente do cinema de fantasia ou de ficção científica, em que a suspensão da descrença aceita o fantástico, a telenovela opera predominantemente sob a égide do naturalismo e do melodrama cotidiano. Conforme aponta Maria Immacolata Vassallo de Lopes (2021), a telenovela brasileira estabelece um pacto de leitura calcado na verossimilhança com a vida ordinária, muitas vezes se aproximando de uma narrativa documentarizante, abordando questões sociais com ações socioeducativas. Para Jesús Martín-Barbero (1988), é nessa proximidade com o real e no reconhecimento cultural que reside a força do melodrama latino-americano.

Surge, assim, uma tensão produtiva entre o realismo fotográfico, imperativo para a identificação da audiência com a trama, e a inevitável artificialidade ou plasticidade das inserções digitais.

O espectador de 2025, letrado visualmente por décadas de televisão, encontra-se agora diante de imagens que habitam o limiar do "vale da estranheza", em que a perfeição técnica do algoritmo por vezes colide com a organicidade esperada da performance humana e animal. Segundo a revisão crítica realizada por Shensheng Wang, Scott O. Lilienfeld e Philippe Rochat (2015), o conceito de "vale da estranheza" (*uncanny valley*), proposto originalmente pelo roboticista Masahiro Mori em 1970, descreve uma relação não linear entre o grau de antropomorfismo de uma entidade artificial e a resposta emocional do observador humano. A hipótese postula que, à medida que um objeto (seja um robô ou uma representação digital) se torna visualmente mais semelhante ao humano, a afinidade tende a aumentar; contudo, ao atingir um limiar de realismo muito elevado, mas ainda imperfeito, ocorre uma queda abrupta na aceitação, substituindo a empatia por sensações de estranhamento, desconforto e repulsa, decorrentes da dissonância cognitiva provocada por falhas sutis na mimese biológica.

Baseado nesse contexto, este artigo objetiva investigar o uso da IA na teledramaturgia atual como recurso que transcende a função utilitária de otimização orçamentária ou correção de falhas de filmagem. Questionamos se a inteligência artificial começa a operar como uma ferramenta de expansão estética, criando camadas de sentido narrativo impossíveis de serem alcançadas pelos meios tradicionais. Por essa lógica, indagamos se a tecnologia deixa de ser apenas um recurso de pós-produção para se tornar uma instância de *performance*. Para pesquisar esse fenômeno, tomamos como estudo de caso duas produções que ilustram facetas distintas dessa revolução silenciosa: *Êta Mundo Melhor!* (TV Globo, 2025) e *Três Graças* (TV Globo, 2025).

Êta Mundo Melhor! (TV Globo, 2025), escrita por Walcyr Carrasco e Mauro Wilson sob direção artística de Amora Mautner, apresenta-se como sequência direta de *Êta Mundo Bom!* (TV Globo, 2016). A trama de época, ambientada em 1954, acompanha o protagonista Candinho (Sergio Guizé) que, após enviuvar e perder a mãe, empreende uma jornada otimista em busca do filho desaparecido, mantendo o burro Policarpo

(papel interpretado pela jumenta Juliana) como fiel escudeiro e eixo central do humor picaresco da obra. Em contrapartida, a telenovela das 21 horas, *Três Graças* (TV Globo, 2025), criada por Aguinaldo Silva, Virgílio Silva e Zé Dassilva, com direção artística de Luiz Henrique Rios, aposta no melodrama social realista. A narrativa entrelaça as trajetórias de três gerações de mulheres – Gerluce (Sophie Charlotte), Lígia (Dira Paes) e Joelly (Alana Cabral) – na periferia de São Paulo, envolvendo segredos familiares e problemas sociais, como falsificação de medicamentos.

Neste artigo, primeiramente, analisamos uma cena de *Êta Mundo Melhor!* (TV Globo, 2025), observando como a IA foi utilizada para conferir agência e intencionalidade cômica ao burro Policarpo na cena de ataque à personagem Cunegundes, criando uma atuação animal sintética. Em um segundo momento, analisamos uma cena de *Três Graças* (TV Globo, 2025), examinando o *flashback* que rejuvenesce os personagens Lígia e Joaquim em cerca de quinze anos, discutindo as implicações do *de-aging*[3] na construção da memória e na performance do ator. Em ambos os casos, buscamos compreender como a IA renegocia o pacto ficcional entre a tela e o público.

Um dado relevante para a compreensão política e estética deste fenômeno reside na postura institucional da emissora. Diferentemente de produções cinematográficas globais que costumam capitalizar o uso de tecnologias de ponta como ferramenta de *marketing* e distinção técnica, a TV Globo não emitiu comunicados oficiais confirmando, negando ou detalhando os processos empregados nas sequências aqui estudadas. Até o momento da escrita deste artigo, não localizamos materiais de *making of* ou créditos técnicos específicos que revelassem a engenharia dos *prompts* ou as ferramentas de *software* utilizadas. Esse silêncio estratégico sugere uma tentativa de

[3] De acordo com Kathleen Loock (2022), o *de-aging* pode ser conceituado como um processo de efeitos visuais predominante no cinema contemporâneo de Hollywood, destinado a fazer com que atores pareçam significativamente mais jovens na tela do que sua idade real. Segundo a autora, essa prática transcende a simples maquiagem digital ("cosméticos digitais" para suavizar rugas), evoluindo para complexas criações de CGI e captura de performance que permitem a "juvenilização" dos astros. Loock (2022) analisa o *de-aging* não apenas como uma ferramenta técnica para solucionar desafios narrativos — como *flashbacks* ou tramas de viagem no tempo sem a troca de elenco —, mas como um fenômeno que reconfigura a ontologia da imagem cinematográfica na era pós-verdade. Ao situar-se entre o realismo perceptivo e a manipulação digital (similar aos *deepfakes*), o *de-aging* desafia a linearidade temporal e a memória do público, criando uma tensão entre a performance indexical do ator e sua reconstrução sintética, o que acaba por remodelar a própria compreensão de tempo e envelhecimento no cinema.

naturalização da intervenção algorítmica, tratando-a como uma camada invisível da diegese, o que reforça a opacidade da produção. Tal ausência de transparência torna imperativa a adoção de uma abordagem investigativa imanente, focada nos indícios visuais e rastros deixados na tela, uma vez que a "caixa-preta" do processo criativo, como nomeia Luiza Carolina dos Santos (2017), permanece inacessível ao escrutínio público.

Diante disso, este trabalho se ancora metodologicamente na abordagem qualitativa de análise televisiva, com foco na estética da imagem, guiado pelos métodos de pesquisas capitaneadas por Magno *et al.* (2019; 2021; 2025). Como não temos acesso aos *prompts* originais ou aos códigos-fonte da TV Globo, a análise ocorrerá de modo imanente, isto é, focada na *mise-en-scène*, buscando os "rastros" da IA na imagem final. Para tal, adotamos um protocolo de análise em que, primeiramente, realizamos uma decupagem analítica de ambas as cenas, observando a textura da pele e do pelo, a fluidez dos movimentos, a iluminação e a interação física, buscando identificar possíveis falhas ou perfeições excessivas da "costura" digital. Em seguida, comparamos os momentos gerados com auxílio de IA a outros momentos da mesma cena sem esse recurso, a fim de verificar o que se ganhou em expressividade cômica e o que se perdeu em veracidade biológica, na cena 1, e como o que microexpressão facial e a vivacidade do olhar foram afetadas, na cena 2. Por fim, mapeamos brevemente a repercussão na rede social X no dia da exibição, tentando verificar se o público percebeu, aceitou ou reclamou do "vale da estranheza" criado.

A telenovela como matriz cultural e narrativa da nação

Para compreender o impacto da Inteligência Artificial na teledramaturgia contemporânea, é fundamental, primeiramente, situar a telenovela não apenas como um produto de entretenimento massivo, mas como uma instância central de mediação cultural na América Latina. Diferentemente de uma visão que reduziria o gênero a uma simples fórmula industrial, Martín-Barbero (1988) propõe que a força da telenovela reside em sua capacidade de operar como uma "matriz cultural". Para o autor, o sucesso

do formato não se deve apenas à imposição de mercado, mas à fidelidade a uma memória melodramática que articula as demandas sociais e as dinâmicas culturais das classes populares, muitas vezes rejeitadas pelo discurso letrado oficial.

No contexto brasileiro, essa articulação ganhou contornos industriais e estéticos específicos. Silvia Borelli (2001) argumenta que a telenovela se estabeleceu como um "território de ficcionalidade" fundamental para o projeto de modernização do país. A autora destaca que o gênero evoluiu tecnicamente e narrativamente, tornando-se um elemento de mediação indispensável entre as instâncias de produção e o cotidiano dos receptores. Não se trata, portanto, de um formato estático; a telenovela brasileira construiu sua hegemonia justamente por sua capacidade de transformação e adaptação tecnológica ao longo das décadas.

Essa onipresença transformou a telenovela em um fórum privilegiado de discussão sobre a identidade nacional. Esther Hamburger (2011) avança nessa discussão ao postular que as novelas oferecem "interpretações do Brasil". A autora desafia a visão de que a teledramaturgia seria mera alienação ou repetição de ideologias dominantes; ao contrário, ela sugere que as tramas operam negociações complexas sobre raça, classe e gênero, tornando-se documentos essenciais para entender o pensamento social brasileiro contemporâneo e as tensões da esfera pública.

É nessa interseção entre o entretenimento e a função social que Lopes (2021) situa a telenovela como um "recurso comunicativo" e uma "narrativa da nação". A autora reforça que a ficção seriada brasileira transcendeu a tela para se tornar um espaço de reconhecimento e pertencimento, onde o país se vê, se debate e se reconfigura diariamente. A longevidade do formato e sua penetração em todas as classes sociais conferem a ele um poder de agendamento social (como a discussão sobre direitos humanos) que poucos produtos culturais possuem.

A vitalidade dessa matriz cultural é tamanha que sua influência ultrapassa as fronteiras geográficas, mantendo seu poder de vínculo mesmo em contextos de diáspora. Helen Emy Nochi Suzuki e Maria Cristina Palma Mungioli (2015), ao investigarem a recepção de telenovelas por imigrantes brasileiros no Japão, demonstram como o gênero atua na reconstrução de identidades e na manutenção do laço com a cultura de origem. O estudo corrobora a tese de Martín-Barbero (1988) sobre

a persistência da memória cultural, provando que a telenovela continua a ser um "lugar" onde o sujeito se reconhece, independentemente das transformações tecnológicas de suporte ou transmissão.

Portanto, ao analisarmos a entrada da Inteligência Artificial na produção de telenovelas, não estamos lidando apenas com uma atualização técnica de efeitos visuais, mas intervindo em um sistema simbólico complexo, consolidado historicamente como o principal espelho, ainda que distorcido e agora sintético, da sociedade brasileira.

A imagem na era algorítmica: do índice ao modelo

A integração da Inteligência Artificial nos fluxos de produção audiovisual impõe uma ruptura ontológica naquilo que compreendemos como imagem técnica. A teledramaturgia tradicionalmente se apoiou na credibilidade da fotografia e do vídeo, isto é, mídias de natureza indexical, que guardam um rastro físico da luz refletida pelos objetos; contudo a imagem gerada ou alterada por IA opera sob uma lógica radicalmente distinta. Márcio Telles (2025) define essa transição como a passagem "do índice ao modelo": para o autor, as imagens sintéticas atuais não representam um referente externo existente no mundo físico, mas são visualidades autorreferenciais, construídas a partir de padrões estatísticos inferidos de vastos bancos de dados. Nesse sentido, o rosto rejuvenescido de um ator ou a textura de um animal digital não são capturas do real, mas sim a materialização de uma probabilidade matemática.

Essa mudança de paradigma desloca a produção de imagens de um regime de mimese (cópia da realidade) para um regime de simulação, o que acarreta profundas implicações sobre a autoria e o controle criativo. José Cláudio Siqueira Castanheira (2025) argumenta que é necessário superar a visão antropocêntrica que considera a tecnologia apenas como ferramenta passiva, reconhecendo a existência de uma "agência não humana". No contexto da produção assistida por IA, o algoritmo não apenas executa ordens, mas participa ativamente da decisão estética, introduzindo uma camada de "atuação" técnica que escapa, muitas vezes, à intencionalidade direta do diretor ou do artista humano.

Contudo, essa agência maquínica opera frequentemente sob um manto de opacidade. Santos (2017) alerta para a natureza de "caixa-preta" desses sistemas, regidos pelo que denomina "prescrição maquínica". A automação dos processos criativos tende a ocultar as complexas infraestruturas materiais e as decisões éticas embutidas no código, naturalizando uma estética padronizada que o espectador consome como mágica tecnológica. Na teledramaturgia, entendemos que isso significa que as escolhas sobre como um rosto deve parecer jovem ou como um animal deve se mover são, em parte, ditadas por modelos pré-treinados, muitas vezes enviesados por padrões hegemônicos.

Essa tensão entre o visível (o espetáculo da imagem) e o invisível (o processamento de dados) aproxima a estética da IA daquilo que Castanheira e Ana Amélia Erthal (2011) identificam como "cinema sensível" ou uma retomada do "cinema de atrações": a imagem algorítmica convoca o espectador a uma experiência sensorial de espanto diante do artifício, suspendendo momentaneamente a imersão narrativa em favor da apreciação da proeza técnica.

Além disso, cabe apontar que a adoção dessas tecnologias na televisão brasileira não ocorre de forma passiva. Gabriel Pereira, Bruno Moreschi, André Mintz e Giselle Beiguelman (2023) sinalizam que o Sul Global possui uma trajetória histórica de antagonismo e apropriação crítica das tecnologias do Norte. Com isso, assumimos que a inserção da IA na telenovela, um produto industrial periférico de alcance massivo, pode ser lida, portanto, não apenas como submissão técnica, mas como um campo de disputa em que o "realismo sintético" (Telles, 2025) é negociado com as demandas locais de representação e afeto.

Ficção televisiva seriada e realidade sintética

A transição dos regimes de imagem discutida anteriormente encontra na ficção televisiva seriada um campo de experimentação acelerada. A incorporação de sistemas de Inteligência Artificial na cadeia produtiva do audiovisual não se restringe mais a efeitos isolados de pós-produção, mas reconfigura a própria lógica do trabalho criativo.

Filipe Cabral de Lima (2025) observa que ferramentas baseadas em Modelos de Linguagem de Grande Escala (LLMs) já impactam a pré-produção, auxiliando na estruturação de roteiros e na otimização de processos que antes dependiam exclusivamente da cognição humana. Corroborando essa visão, Ana Priscila Cayres de Oliveira e Richard Perassi Luiz de Sousa (2024) apontam que a popularização de plataformas de IA generativa democratizou o acesso a recursos visuais complexos, permitindo que a criação de narrativas audiovisuais ocorra em um ambiente híbrido, onde a barreira entre o profissional e o amador, ou entre o real e o simulado, torna-se cada vez mais porosa.

No contexto específico da teledramaturgia, Ligia Prezia Lemos (2025) argumenta que a adoção dessas tecnologias responde às demandas de um formato industrial de alto volume e velocidade. A autora destaca que a IA na ficção seriada apresenta aplicações que vão da gestão de metadados à geração de cenários virtuais, mas alerta para os desafios éticos e estéticos dessa implementação. A eficiência algorítmica tenciona o "toque humano" tradicionalmente associado à autoria artística, exigindo uma reavaliação do papel dos criadores diante de ferramentas que podem tanto expandir quanto padronizar o imaginário ficcional.

Um dos pontos mais críticos dessa expansão reside no uso de *deepfakes* e recriações digitais de figuras humanas, tensionando as fronteiras entre memória, luto e entretenimento. Ao analisarem o comercial *Volkswagen 70 Anos*, que utilizou IA para promover um encontro impossível entre a cantora Elis Regina (falecida) e sua filha Maria Rita, os autores Laryssa Gabellini, Maurício João Vieria Filho e Mariana Ramalho Procópio (2024) identificam o surgimento de dilemas éticos inéditos. Os autores sugerem que, embora a tecnologia tenha sido mobilizada para evocar emoção e nostalgia, ela levanta questões sobre o consentimento póstumo e a manipulação da imagem como mercadoria afetiva. Esse caso serve de precedente fundamental para compreendermos o uso do rejuvenescimento digital em tramas ficcionais, onde a manipulação temporal do corpo do ator visa produzir um efeito de "verdade emocional" através de uma mentira técnica.

Por fim, a relação do público com essas "narrativas sintéticas" demonstra uma complexidade que ultrapassa a rejeição ou a aceitação passiva. Diogo Pereira da Silva

(2025), ao estudar o fenômeno *Pé de Chinesa*, uma telenovela fictícia inteiramente gerada por IA e disseminada como meme nas redes sociais, propõe que estamos vivenciando uma era de pós-verdade narrativa. O autor nota que o público engaja com a ficção sabendo de sua natureza artificial, borrando deliberadamente os limites entre o fato e a invenção algorítmica. Isso indica que o espectador contemporâneo já possui um letramento visual que o permite transitar por essas realidades sintéticas, aceitando o artifício (seja um burro digital ou uma novela que nunca existiu) como parte legítima do jogo ficcional, desde que a narrativa cumpra sua função de entretenimento e conexão social.

O burro que ri: o uso de IA para antropomorfização de emoções

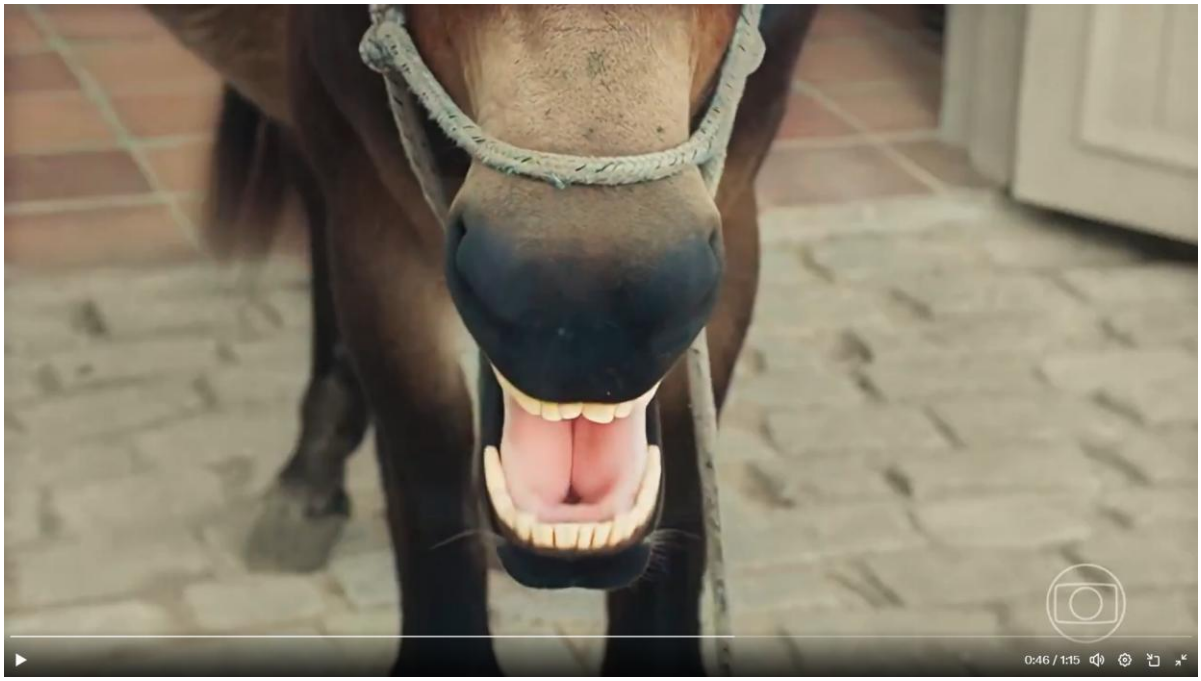
Na telenovela *Êta Mundo Melhor!*, a figura do burro Policarpo deixa de ser apenas um elemento cênico para assumir uma agência narrativa própria. Para compreender o peso dramático e cômico da intervenção algorítmica, é preciso situar a dinâmica de antagonismo que rege o núcleo caipira da trama: de um lado está Policarpo, não apenas um animal de carga, mas o escudeiro fiel e confidente do protagonista Candinho, simbolizando a lealdade e a pureza rústica; de outro, encontra-se Cunegundes (Elizabeth Savala), a matriarca autoritária apelidada de “Boca de Fogo”. Caracterizada pela ganância e pelo oportunismo, Cunegundes tolera a presença do animal apenas como meio para acessar a fortuna de Candinho.

A cena que foi ao ar em 10 de julho de 2025 destaca um momento que poderia ter sido rotineiro: uma fotografia “em família”, com Policarpo no centro; Candinho e Cunegundes a seu lado. O que foge ao esperado e atinge o ápice cômico é o momento em que o burro morde a vilã, que não é um evento aleatório, mas o clímax de uma tensão diegética acumulada. A mordida, aqui, funciona como uma justiça poética, e o riso subsequente materializa o escárnio do animal diante da hipocrisia humana, transformando Policarpo em um agente moral da narrativa.

A análise dessa sequência revela uma operação técnica de hibridização: o corpo do animal é profílmico (um burro real presente no set), mas sua atuação facial é sintética. A intervenção da Inteligência Artificial localiza-se especificamente na região

do focinho, operando em dois tempos dramáticos distintos: a antecipação, isto é, o preparo da mordida (figura 1) e a reação, ou seja, o riso após o ataque (figura 2).

Figura 1 – Policarpo reclama de ter de tirar foto ao lado de Cunegundes



Fonte: Perfil da TV Globo na rede social X. Disponível em: https://x.com/tvglobo/status/1943428381527167149. Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

Figura 2 – Policarpo dá risada após morder o traseiro de Cunegundes

Fonte: Perfil da TV Globo na rede social X. Disponível em: https://x.com/tvglobo/status/1943428381527167149. Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

No primeiro momento (figura 1), observamos uma manipulação da musculatura facial do animal que seria biologicamente impossível. O algoritmo de deformação (*warp*) e retexturização gera uma contração labial que denota raiva ou cálculo de uma ação. Aqui, a tecnologia insere uma camada de intencionalidade humana em um ser não humano. Conforme discute Castanheira (2025), estamos diante de uma complexificação da agência: quem atua nessa fração de segundo não é o animal, nem puramente o animador, mas um modelo probabilístico treinado para emular expressões de agressividade cômica. A "atuação" desloca-se do corpo biológico para o processamento de dados.

No segundo momento (figura 2), após a mordida, a IA é acionada para produzir o riso do burro. A abertura da boca, a exposição da dentição e o movimento rítmico do maxilar mimetizam a gargalhada humana. Esse instante exemplifica o conceito de "imagem como modelo" proposto por Telles (2025). A textura do pelo e a iluminação são fotorrealistas (mantendo a coerência com a cena gravada), mas a ação é um simulacro estatístico. O burro não ri; o que vemos é um *modelo matemático de risada* aplicado sobre a topologia do focinho do animal. O vínculo indexical com a realidade (o animal que estava no set) é rompido em prol de uma "verdade cômica" sintética.

Essa escolha estética gera um ruído produtivo no pacto naturalista da telenovela. Ao dotar o animal de expressões antropomórficas via IA, a direção aproxima a linguagem da teledramaturgia da estética dos *cartoons* ou do "cinema de atrações" (Castanheira; Erthal, 2011). A narrativa é momentaneamente suspensa para que o espectador frua o "truque", o espetáculo da tecnologia que permite ao burro debochar de sua antagonista. O realismo fotográfico, dogma do "Padrão Globo", é subvertido não por falha técnica, mas por excesso de significação: a IA permite que a natureza (o burro) "atue" com uma precisão cômica que a biologia jamais permitiria.

Para investigar a recepção da audiência diante da hibridização da performance do animal, realizou-se um mapeamento exploratório na rede social X. A coleta de dados foi efetuada através da ferramenta *Export Comments*, utilizando a busca avançada da plataforma. O termo-chave definido foi "Policarpo", com recorte temporal

compreendendo o período de exibição do capítulo e o dia subsequente (10/07/2025 a 11/07/2025). O *corpus* bruto resultou em 97 publicações.

Após a extração, procedeu-se a uma filtragem com auxílio do Gemini 3 PRO para exclusão de ruídos (menções a homônimos políticos, figuras religiosas ou obras literárias não relacionadas diretamente à adaptação televisiva). Do montante restante, foram isoladas para análise qualitativa as postagens que descreviam a ação narrativa da cena e comentavam explicitamente os efeitos visuais, a artificialidade da expressão ou o uso de IA. A análise dos dados revela uma clara dicotomia na recepção: a maioria das interações (cerca de 80% do *corpus* válido) engajou com a agência cômica do personagem, focando na ação diegética ("O Policarpo mordendo a bunda da Cunegundes" [*sic*]), demonstrando que a ação dramática, em um primeiro momento, sobrepôs-se à percepção técnica.

No entanto, quando a atenção do público se voltou para a especificidade da expressão facial, o momento exato em que a IA é acionada para simular o riso, o tom dos comentários transitou do humor para o estranhamento. Identificamos publicações-chave que evidenciam essa ruptura no pacto de leitura[4]. O usuário 1 aponta a presença do artifício como algo externo à narrativa (figura 3):

Figura 3 – Captura de tela de post do usuário 1

Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Já o usuário 2 demonstra uma fadiga crítica em relação à onipresença da ferramenta na produção cultural recente (figura 4):

4 Visando resguardar a identidade dos sujeitos e em conformidade com as diretrizes éticas para pesquisas em ambiente virtual e ciências humanas (Resolução CNS nº 510/2016), todos os perfis de usuários comuns foram anonimizados. Os nomes de usuário originais (@) foram substituídos por códigos identificadores (1, 2, 3, etc.), preservando-se a menção nominal apenas para contas públicas oficiais ou institucionais.

Figura 4 – Captura de tela de post do usuário 2

Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

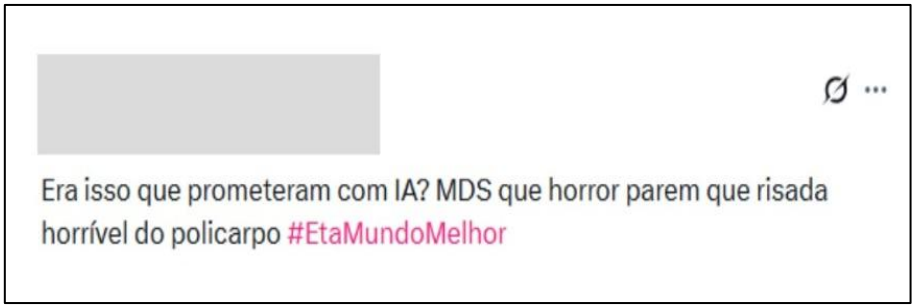
A reação torna-se mais contundente quando o foco é a verossimilhança da emoção simulada, aproximando-se do conceito de *Uncanny Valley*. O usuário 3 manifesta rejeição à qualidade estética da intervenção (figura 5):

Figura 5 – Captura de tela de post do usuário 3

Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

De forma ainda mais explícita, o usuário 4 verbaliza a quebra do naturalismo causada pela falha na representação biológica (figura 6):

Figura 6 – Captura de tela de post do usuário 4



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Esses relatos corroboram empiricamente a discussão teórica sobre a "realidade sintética" argumentada por Telles (2025): o público aceita o burro como personagem físico, mas rejeita a máscara digital do riso. A intervenção algorítmica, ao tentar humanizar o animal, acabou por revelar a costura da produção, transformando a cena em um espetáculo técnico que oscilou entre a comédia e o grotesco.

Jovens ainda: o rejuvenescimento de Dira Paes e Marcos Palmeira

Se em *Êta Mundo Melhor!* (TV Globo, 2025) a IA confere expressividade a um corpo animal, em *Três Graças* (TV Globo, 2025) a tecnologia opera no sentido inverso: a contenção e modificação da performance humana por intermédio do *de-aging* (rejuvenescimento digital). Para compreender o impacto estético dessa escolha, é preciso situar sua motivação diegética: o *flashback* surge como uma memória invasiva de Joaquim ao cruzar o olhar com a jovem Joélly. A sequência remonta ao instante em que Lígia – mulher que ele engravidou na adolescência e cuja filha, Gerluce, se recusou a assumir – tenta uma última reaproximação. Em cena, a personagem, então com 30 anos, suplica para que ele ao menos conheça a neta recém-nascida, comparecendo ao batizado, na esperança de reparar a rejeição pretérita, mas colide novamente com a resistência obstinada de Joaquim.

Essa demanda dramatúrgica exige que os atores Dira Paes (Lígia) e Marcos Palmeira (Joaquim) – respectivamente, com 56 e 62 anos – aparentem ter cerca de 30 anos, idade compatível com a diegese do passado narrado. A intervenção algorítmica, exibida no capítulo de 31 de outubro de 2025, manifesta-se na supressão radical das marcas do tempo. A pele dos atores é apresentada sem linhas de expressão ou rugas periorbitais (figura 7); no caso de Joaquim, observa-se ainda o escurecimento digital da barba e dos cabelos (figura 8), eliminando os fios grisalhos que caracterizam a imagem pública atual do ator.

Figura 7 – A atriz Dira Paes (56 anos) é rejuvenescida para aparentar ter 30 anos

Fonte: Perfil Três Graças (conta de fã) na rede social X. Disponível em: https://x.com/tresgracas1/status/1984425796539199640/video/1. Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

Figura 8 – O ator Marcos Palmeira (62 anos) é rejuvenescido para aparentar estar na faixa dos 30 anos

Fonte: Perfil Três Graças (conta de fã) na rede social X. Disponível em: https://x.com/tresgracas1/status/1984425796539199640/video/1. Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

Sob a ótica de Telles (2025), esta imagem instaura um paradoxo. O rosto que vemos na tela não é um registro de arquivo (índice) de Marcos Palmeira e Dira Paes nos anos 1990 ou 2000, mas sim uma "visualidade autorreferencial", gerada por modelos que inferem como esses rostos *deveriam* parecer com base em padrões estatísticos de juventude. A IA não recupera o passado; ela gera uma *simulação de passado* que opera como um modelo matemático sobre o vídeo captado no presente.

Essa operação resulta na criação do que podemos chamar de uma "máscara digital". Ao alisar a textura da pele para simular a juventude, a "prescrição maquínica" discutida por Santos (2017) impõe um padrão estético de suavização que, inevitavelmente, afeta a microexpressão dos atores. O tremor de uma pálpebra ou a contração de uma ruga, elementos indispensáveis na atuação naturalista da telenovela, são amortecidos pelo filtro rejuvenescedor. Cria-se, assim, uma tensão entre a performance vocal e corporal dos atores (que mantêm a densidade dramática de veteranos) e a sua representação visual plastificada.

Essa escolha narrativa dialoga diretamente com os dilemas éticos e emocionais levantados por Gabellini, Vieira Filho e Procópio (2024). Assim como no comercial que recriou Elis Regina, a telenovela utiliza a IA para mercantilizar a nostalgia, transformando a juventude dos atores em um "ativo afetivo". O público é convidado a suspender a descrença não apenas pela trama, mas pelo fascínio técnico de ver ídolos da TV "vencendo o tempo".

Contudo, esse efeito aproxima a sequência perigosamente do vale da estranheza. A perfeição excessiva da pele de Dira Paes e a uniformidade da barba de Marcos Palmeira denunciam o artifício. Novamente, a narrativa flerta com o "cinema de atrações" (Castanheira; Erthal, 2011): o *flashback* deixa de ser apenas um recurso informativo sobre o batizado de Joélly para se tornar uma vitrine tecnológica da emissora. O espectador é levado a analisar a qualidade do efeito em detrimento da imersão dramática, evidenciando como a realidade sintética reconfigura o pacto de recepção da telenovela.

Para aprofundar a investigação sobre a recepção do rejuvenescimento facial, realizou-se uma coleta de dados na rede social X, refinando o recorte temporal para o período de maior engajamento (31 de outubro a 03 de novembro de 2025), datas

correspondentes à exibição e repercussão imediata da cena. Utilizando a ferramenta *Export Comments* e o termo de busca "Dira Paes IA", obteve-se uma amostra de 50 interações altamente qualificadas, focadas na crítica estética.

A análise desse *corpus* revela que o sentimento predominante não foi o de encanto tecnológico, mas o de escárnio e estranhamento. A filtragem qualitativa permitiu identificar padrões de comparação que associam a imagem de alta tecnologia a referências de baixa fidelidade ou paródias televisivas. A análise dos comentários demonstra que a tentativa de "realismo sintético" colapsou diante do olhar da audiência, resultando em um efeito de paródia involuntária. O rejuvenescimento digital de Dira Paes e Marcos Palmeira não foi lido como uma janela para o passado diegético, mas como uma "máscara" mal ajustada sobre o presente.

Um dado fundamental dessa recepção é a evocação da memória televisiva para desqualificar o artifício tecnológico. O usuário 5 estabeleceu uma conexão intertextual direta ao comparar a cena à famosa esquete de *Romeu e Julieta* protagonizada por Hebe Camargo e Nair Belo no SBT (figura 9):

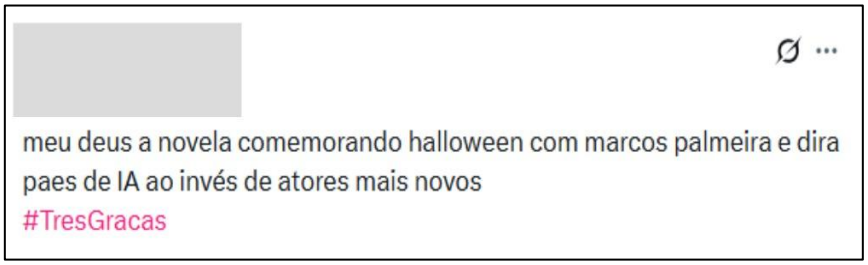
Figura 9 – Captura de tela de post do usuário 5

Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

A citação é cirúrgica para compreender a falha da IA. Na esquete original, o humor residia na óbvia discrepância entre a fala da personagem de Hebe Camargo (“breve completarei 15 anos”) e a realidade do corpo da atriz veterana (“mas tá com cara de 61”, respondia a personagem de Nair Belo). Ao evocar essa memória, o público aponta que a novela, mesmo com tecnologia de ponta, caiu no mesmo lugar da comédia de auditório: a dissonância cognitiva entre o que a narrativa propõe (juventude) e o que a imagem entrega (artificialidade).

Essa percepção de “falsidade” reverbera em outros comentários da amostra, que comparam o tratamento visual a filtros amadores de redes sociais. O usuário 6 ironiza a cena associando-a à data comemorativa de seu dia de exibição (figura 10):

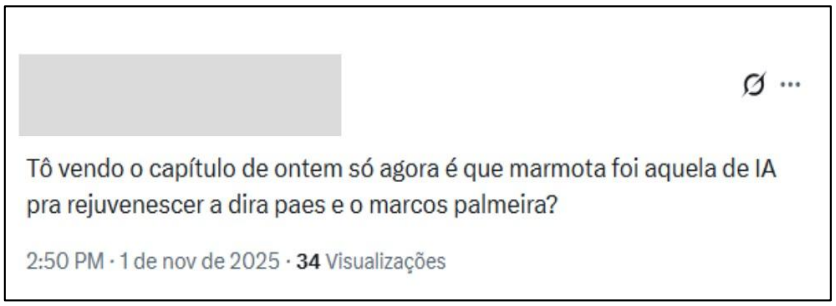
Figura 10 – Captura de tela de post do usuário 6



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Enquanto isso, o usuário 7 classifica o resultado como uma “marmota”, isto é, gíria para algo feio, estranho, esquisito (figura 11):

Figura 11 – Captura de tela de post do usuário 7



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Outros tweets, como o do usuário 8, sinalizam que “dá pra ver que não são os atores reais” (*sic*) (figura 12), reforçando a tese de Telles (2025) sobre a imagem como

modelo estatístico: o público enxerga uma ilustração gráfica (modelo), não o ator (índice).

Figura 12 – Captura de tela de post do usuário 8

Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Portanto, o uso da IA em *Três Graças* produziu um efeito reverso. Ao tentar apagar as marcas do tempo para gerar imersão, a "prescrição maquínica" (Santos, 2017) criou uma superfície lisa e "de cera", que expulsou o espectador da trama. A tecnologia serviu não para suspender a descrença, mas para ativar um modo de recepção cínico, onde a chacota e o meme se tornaram as únicas respostas possíveis à imagem que tenta negar a biologia do ator.

Considerações finais

O percurso analítico empreendido neste artigo demonstra que a inserção da Inteligência Artificial na teledramaturgia brasileira de 2025 representa mais do que uma atualização tecnológica incremental; trata-se de uma reconfiguração ontológica do "padrão Globo de qualidade". Se, historicamente, a telenovela consolidou a sua hegemonia apoiada num naturalismo cenográfico e na captura indexical da performance atoral, a era dos algoritmos inaugura um regime de "realismo sintético" (Telles, 2025). A câmera deixa de ser a única mediadora entre o mundo profílmico e o público, dividindo agora a autoria da imagem com o processamento estatístico de dados e a engenharia de *prompts*.

A análise comparativa dos dois estudos de caso revelou as tensões produtivas e os limites dessa nova estética. No caso de *Êta Mundo Melhor!*, a IA operou como uma

prótese de expansão, conferindo agência e intencionalidade cômica a um ser não humano. Contudo, a recepção da audiência evidenciou que a "atuação" do burro Policarpo, ao cruzar a fronteira da biologia, resvalou no vale da estranheza, gerando um fascínio que oscilou entre o riso e a repulsa. Já em *Três Graças*, a tecnologia atuou por subtração, tentando apagar os vestígios do tempo nos corpos dos atores. O fracasso dessa "máscara digital" em sustentar a verossimilhança emocional, exposto pela comparação jocosa do público com paródias televisivas antigas, comprova a tese de Santos (2017) sobre a rigidez da prescrição maquínica, que, ao alisar a textura, amortizou a densidade dramática necessária ao melodrama.

Conclui-se, portanto, que a teledramaturgia entra numa era híbrida, em que a "narrativa da nação" (Lopes, 2021) passa a ser disputada entre a memória afetiva e a simulação algorítmica. O pacto ficcional com o espectador tornou-se mais complexo: a suspensão da descrença já não depende apenas da coerência do enredo, mas da negociação constante com a artificialidade da imagem. Para que a IA se integre organicamente à gramática da telenovela, será necessário superar o deslumbramento do "cinema de atrações" e compreender que, num formato pautado pelo reconhecimento e pelo cotidiano, a perfeição matemática do modelo estatístico ainda não substitui a imperfeição vital do índice humano.

Referências

BORELLI, Silvia Helena Simões. Telenovelas brasileiras: balanços e perspectivas. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 15, n. 3, p. 1-8, 2001. DOI: https://doi.org/10.1590/S0102-88392001000300005. Disponível em: https://www.scielo.br/j/spp/a/Vtn4XXFkFf9K9X8Q8BnNqVh/abstract/?lang=pt. Acesso em 19 dez. 2025.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. Demasiado humano: perspectivas sobre criação e agência das tecnologias. *In:* ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 34., 2025, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UFPR, 2025. p. 1-21. Disponível em: https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/article/view/11483. Acesso em: 19 dez. 2025.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira; ERTHAL, Ana Amélia. O cinema sensível: sensorialidades em pré e pós-cinemas. **Fronteiras: Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 13, n. 2, p. 130-139, 2011. DOI: https://doi.org/10.4013/fem.2011.132.06. Disponível em: https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.06. Acesso em: 19 dez. 2025.

GABELLINI, Laryssa; VIEIRA FILHO, Maurício João; PROCÓPIO, Mariana Ramalho. Dilemas contemporâneos da inteligência artificial: narrativa, ética e emoção no comercial "Volkswagen 70 Anos Gerações". **Revista GEMInIS**, São Carlos, v. 15, n. 1, p. 165-187, 2024. DOI: https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2024v15i1p165-187. Disponível em: https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/819. Acesso em: 19 dez. 2025.

HAMBURGER, Esther. Telenovelas e interpretações do Brasil. **Lua Nova**, São Paulo, n. 82, p. 61-86, 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ln/a/b4TLvPwvSfT4DfSnJqJ3fvQ/abstract/?lang=pt. Acesso em: 19 dez. 2025.

JOHNSON, Randal. Television and the Transformation of the Star System in Brazil. *In*: DELGADO, Maria M.; HART, Stephen M.; JOHNSON, Randal (org.). **A Companion to Latin American Cinema**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2017. p. 21-35. DOI: https://doi.org/10.1002/9781118557556.ch1. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781118557556.ch1. Acesso em: 19 dez. 2025.

LEMOS, Ligia Prezia. IA e ficção televisiva seriada: aplicações e desafios. *In:* CONGRESSO INTERNACIONAL DE EMISSORAS PÚBLICAS, 1., 2025, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ECA/USP, 2025. Disponível em: https://emissoraspublicas.usp.br/congresso/#flipbook-df_1521/1/. Acesso em: 19 dez. 2025.

LIMA, Filipe Cabral de. **O impacto do uso da inteligência artificial na pré-produção cinematográfica**. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) – Faculdade de Tecnologia de São Paulo, São Paulo, 2025. Disponível em: https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/35433. Acesso em: 19 dez. 2025.

LOOCK, Kathleen. On the realist aesthetics of digital de-aging in contemporary Hollywood cinema. **Orbis Litterarum**, New Jersey, v. 77, n. 2, p. 77-103, 2022. DOI: https://doi.org/10.1111/oli.12302. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/oli.12302. Acesso em: 19 dez. 2025.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Telenovela e direitos humanos. *In:* LEMOS, L. P.; ROCHA, L. L. (org.). **Ficção Seriada:** estudos e pesquisas (Vol. 3). Alumínio: Jogo de Palavras; Votorantim: Provocare Editora, 2021. Disponível em: https://www.jogodepalavras.com/_files/ugd/8181f9_19bddd0287ac445885b63f17215bdc6b.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

MAGNO, Maria Ignês Carlos; FERRARAZ, Rogério; HERGESEL, João Paulo; SCABIN, Nara Lya Cabral; VILLALON, Renan Claudino; BOSCOLO, Marcella Ferrari; NABEIRO, Ana Lúcia Pinto da Silva; LOTTI, Bernardo José Monteiro; SILVA, Carlos Felipe Carvalho da; SANTOS, Edilene de Souza Spitaletti dos; TORRECILHA, Yuri. Temáticas cidadãs em um *Pantanal* encantado. *In*: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; LIMA, Cecília Almeida Rodrigues; FEITOSA, Sara Alves; LIMA, Hanna Nolasco Farias (org.). **A telenovela *Pantanal* como recurso comunicativo para a cidadania**. Alumínio: CLEA Editorial, 2025. p. 44-80. DOI:

http://doi.org/10.29327/5720029.1-2. Disponível em: https://www.obitelbrasil.org/wp-content/uploads/2025/11/miolo-Obitel-25-digital.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

MAGNO, Maria Ignês Carlos; FERRARAZ, Rogério; PUCCI JUNIOR, Renato Luiz; ANDRADE, Ana Márcia; ALMEIDA, Camila Souto Camargo de; QUAIOTI, Henrique; HERGESEL, João Paulo; ABRÃO, Maria Amélia Paiva; VILLALON, Renan Claudino. Inovações narrativas e estilísticas em *Amor de Mãe*: caminhos da telenovela brasileira em tempos de pandemia. *In*: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; SILVA, Lourdes Ana Pereira (org.). **Criação e inovação na ficção televisiva brasileira em tempos de pandemia de Covid-19**. Alumínio: CLEA Editorial, 2021. p. 59-79. DOI: http://doi.org/10.29327/552823.1-3. Disponível em: https://www.obitelbrasil.org/wp-content/uploads/2025/06/LIVRO_ObitelBrasil_Final_Criacao-e-inovacao-na-ficcao-televisiva-brasileira-em-tempos-de-pandemia-de-Covid-19-1.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

MAGNO, Maria Ignês Carlos; FERRARAZ, Rogério; PUCCI JUNIOR, Renato Luiz; ANDRADE, Ana Márcia; GONÇALVES, Anderson; ALMEIDA, Camila Souto Camargo de; HERGESEL, João Paulo; VILLALON, Renan Claudino. Construção de mundos na ficção seriada do SBT e da Globo: *A Garota da Moto* e *Totalmente Demais*. *In*: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.). **A construção de mundos na ficção televisiva brasileira**. Porto Alegre: Sulina, 2019. p. 63-83. Disponível em: https://www.obitelbrasil.org/wp-content/uploads/2025/06/Colecao-Teledramaturgia-v.-6.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Matrices culturales de la telenovela. **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**, Colima, v. 2, n. 5, p. 137-164, 1988. Disponível em: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31620505. Acesso em: 19 dez. 2025.

OLIVEIRA, Ana Priscila Cayres de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. Produção de audiovisuais com mídia digital e inteligência artificial. *In:* CONGRESO DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO (CIKI), 2024. **Anais...** [S.l.]: UTPL, 2024. Disponível em: https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/1121. Acesso em: 19 dez. 2025.

PEREIRA, Gabriel; MORESCHI, Bruno; MINTZ, André; BEIGUELMAN, Giselle. Sempre fomos antagonistas: resistência e dissidências algorítmicas para além do Norte Global. **Revista Rosa**, São Paulo, v. 7, n. 1, 2023. Disponível em: https://revistarosa.com/7/sempre-fomos-antagonistas. Acesso em: 19 dez. 2025.

SANTOS, Luciano Correia dos. Um padrão Globo de qualidade. *In*: BRITTOS, Valério Cruz (org.). **Economia política da comunicação**: convergência tecnológica e inclusão digital. Rio de Janeiro: Mauad X, 2011. p. 200-218.

SANTOS, Luiza Carolina dos. Os obscuros objetos da tecnocultura: caminhos para uma abordagem materialista da tecnologia na comunicação. *In:* ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/35675195/OS_OBSCUROS_OBJETOS_DA_TECNOCULTURA

Caminhos para uma abordagem materialista da tecnologia na comunica%C3%A7%C3%A3o 1 THE OBSCURE OBJECTS OF TECNOCULTURE A way for a materialistic approach in communication. Acesso em: 19 dez. 2025.

SILVA, Diogo Pereira. Pós-verdade, inteligência artificial e a construção de narrativas fictícias: o caso da telenovela "Pé de Chinesa", em agosto de 2024. **Interfaces Científicas – Humanas e Sociais**, Aracaju, v. 12, n. 3, p. 457–470, 2025. DOI: http://doi.org/10.17564/2316-3801.2025v12n3p457-470. Disponível em: https://periodicos.set.edu.br/humanas/article/view/12814. Acesso em: 19 dez. 2025.

SUZUKI, Helen Emy Nochi; MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. Telenovela como matriz cultural: recepção, discursos e formas de consumo. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO IBERCOM, 14., 2015, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2015. Disponível em: https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002773320.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

TELLES, Marcio. Do índice ao modelo: IA generativa, QR ControlNet e a produção de realidades sintéticas. *In:* ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 34., 2025, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UFPR, 2025. Disponível em: https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/article/view/11452. Acesso em: 19 dez. 2025.

WANG, Shensheng; LILIENFELD, Scott O.; Rochat, Philippe. The Uncanny Valley: Existence and Explanations. **Review of General Psychology**, v. 19, n. 4, p. 393-407, 2015. DOI: https://doi.org/10.1037/gpr0000056. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1037/gpr0000056. Acesso em: 19 dez. 2025.

Recebido em 06/01/2026
Aceito em 12/05/2026

‘A REALIDADE É A REALIDADE’ OU O CAMINHO DO MEIO: A TAREFA REFLEXIVA, MEDIAÇÃO, PÓS-CINEMA E UM DE FILME DE QUENTIN DUPIEUX

Julio Bezerra[1]

Resumo: O texto explora *O segundo ato* (2024), de Quentin Dupieux, como exemplar de um “pós-cinema” em que a tarefa reflexiva colapsa, a realidade e ficção se confundem, e a mediação digital desloca a percepção humana para o segundo plano. A partir de noções como “descorrelação” (Shane Denson), “mediação radical” (Richard Grusin) e “feed-forward” (Mark B. N. Hansen), argumenta-se que as novas tecnologias digitais remodelam a experiência, instaurando processos extraperceptivos e lógicas meta que nos desafiam. Inspirando-se na noção de especulação (Whitehead), o texto sugere que o “pós-cinema” é um estado transitório em que as fronteiras entre ficção/realidade, ator/personagem e humano/máquina se desfazem. *O segundo ato* evidencia esses embates ao exibir um universo autorreflexivo, no qual a busca por uma “realidade” está sempre em disputa, estimulando novas especulações sobre percepção, agência e mediação no século XXI.

Palavras-Chave: Tecnologias digitais; Pós-cinema; Especulação.

É professor dos curso de Audiovisual e do PPGCOM da UFMS. Fez estágios pós-doutorais na ECO-UFRJ e na Columbia University. Autor de *Documentário e jornalismo: Propostas para uma cartografia plural* (2014) e *A eterna novidade do mundo: especulações sobre um certo cinema contemporâneo* (2019). Repórter e crítico de cinema, colaborou com uma ampla gama de publicações (Revista Programa, Revista de Cinema, Bravo!, Mosh, Cinética etc.). Curador e produtor de diversas retrospectivas, como as de *Abel Ferrara* (CCBB, 2012), *Samuel Fuller* (CCBB, 2013), *David Lean* (2015), *Jean Renoir* (CCBB, 2016), *Spike Lee* (2018) e *Scorsese* (2019). Coproduziu e codirigiu a série *Esquinas* para o Canal Brasil (Globosat), dirigiu os curtas *E agora?* (2014) e *Pontos corridos* (2017), e produziu o longa *Tokio Mao* (2019), de Marina Pessanha. E-mail: juliocarlosbezerra@hotmail.com ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5163-0083. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/1047081958993345

‘REALITY IS REALITY’ OR THE MIDDLE WAY: THE REFLECTIVE TASK, MEDIATION, POST-CINEMA AND A FILM BY QUENTIN DUPIEUX

Abstract: This paper explores *The Second Act* (2024), by Quentin Dupieux, as an example of a “post-cinema,” in which the reflective task collapses, reality and fiction intertwine and digital mediation shifts human perception to a secondary role. Drawing on concepts like “decorrelation” (Shane Denson), “radical mediation” (Richard Grusin) and “feed-forward” (Mark B. N. Hansen), it is argued that new digital technologies reshape experience, establishing extraperceptive processes and metalogics that challenge us. Inspired by the notion of speculation (Whitehead), the text suggests that “post-cinema” is a transitory state in which the boundaries between fiction/reality, actor/character and human/machine are dissolved. *The Second Act* highlights these clashes by displaying a self-reflective universe, in which the search for a “reality” is always in dispute, stimulating new speculations about perception, agency and mediation in the 21st century.

Keywords: Digital technologies; Post-cinema; Speculation.

Introdução

“O seu plano é idiota”, diz Willy (Raphaël Quenard), entrando de costas no quadro, da esquerda para a direita, ao lado de David (Louis Garrel). “Quantos favores já não te fiz”, retruca o amigo. Um rápido corte interrompe o movimento dos dois e da câmera, que logo retoma sua trajetória em um longo plano-sequência de quase dez minutos. Sem objetivo declarado, os amigos caminham, acompanhados pela câmera em um ângulo diagonal que oscila entre planos médios e mais fechados, conforme a conversa se desenrola. David quer que Willy seduza Florence (Léa Seydoux) — com quem está saindo, mas por quem não sente atração alguma. “Não gosto nem do cheiro, nem das mãos, nem da voz dela”, ele confessa. Willy, desconfia. Florence talvez seja trans. “Isso me enoja,” diz ele. “Não fale isso, seu tolo!”, repreende David, deslocando-se para a margem do quadro. “Você não pode dizer isso. Estamos sendo filmados,” completa, encarando a câmera. Willy também a revela, e pede desculpas. Mas seriam ainda os personagens? Ou os atores que os interpretam? Ou os próprios Quenard e Garrel? A caminhada e o diálogo prosseguem, em um tom aparentemente improvisado. David corrige o francês de Willy, que reescreve sua fala e comemora ter eliminado o termo “nojo.” A trégua, porém, é breve. Willy agora teme que Florence seja feia, acima do peso ou tenha alguma deficiência. “Quer que sejamos cancelados? Comporte-se e diga suas falas. Atenha-se ao seu roteiro,” esbraveja David. A cena recomeça novamente e é logo, mais uma vez, contaminada, desta vez com uma piada homofóbica. A sequência termina quando Florence telefona, confirmando um encontro e o desejo de apresentar o namorado ao pai (Vincent Lindon).

Esta é a segunda sequência de *O segundo ato* (Le deuxième acte, 2024), penúltimo filme do francês Quentin Dupieux, que, depois de uma carreira como DJ e músico sob o nome de Mr. Oizo (que nunca abandonou por completo), tornou-se, ao longo dos últimos dez anos, uma presença discreta, porém constante no circuito de arte europeu (nove filmes desde 2018) – o longa teve sua estreia, para se ter uma ideia, na abertura do Festival de Cannes. Nele, quatro dos maiores astros do cinema francês atual vivem o elenco de um projeto de longa-metragem — supostamente o primeiro roteiro inteiramente escrito e dirigido por inteligência artificial, conforme um dos personagens revela em certo momento. Eles encarnam um pai e sua filha, que se encontram com o

namorado dela e um amigo, em um engenhoso jogo de espelhos, com recorrentes olhares para a câmera, ajustes instantâneos de falas e trocas rápidas e constantes de papel (ator, personagem, ator que vive um ator que interpreta um personagem).

Dupieux fez da mise-en-abyme e do entrecruzamento inesperado de gêneros e expectativas narrativas marcas distintivas de seu cinema. Seus filmes parecem mesmo sempre à beira de uma discussão sobre as fronteiras entre a realidade e a ficção – e, no caso de *O segundo ato*, a um passo de uma reflexão sobre o estado da arte do atual cinema francês. Os personagens engajam discussões que vão da manipulação sensacionalista do audiovisual contemporâneo à indiferença narcísica das estrelas, passando pelo movimento MeToo e a cultura do cancelamento, a presença de inteligências artificiais e dos algoritmos das plataformas de streaming. “A realidade é a realidade!”, exclama Florence, com ironia. Estaríamos diante de meros personagens ou dos próprios atores em cena? Seria este um filme sobre um filme? Ou um filme sobre um filme dentro de outro filme? Talvez seja mesmo apenas um filme. Quer dizer: a estranheza e o absurdo de Dupieux são por demais calculados e espertos, raramente permitem *O segundo ato* atingir o estado de anarquia criativa e o impacto mais visceral que o filme parece muitas vezes almejar.

O objetivo deste texto, contudo, não é oferecer uma análise exaustiva de *O segundo ato*, nem reconstruir integralmente sua lógica narrativa ou estética. O percurso adotado possui um caráter deliberadamente ensaístico e especulativo. Em vez de submeter o filme a um protocolo analítico previamente definido, procuro acompanhar alguns dos problemas que ele faz emergir, colocando suas imagens e situações em diálogo com debates da teoria do cinema, dos estudos de mídia e da filosofia contemporânea. O objetivo não é explicar *O segundo ato* a partir de um quadro conceitual externo, mas pensar com o filme, tomando-o como um intercessor capaz de condensar tensões mais amplas relativas à reflexividade, à mediação e às transformações da experiência na era digital.

Ainda assim, e essa é a aposta deste texto, *O segundo ato* talvez involuntariamente saliente e nos convide a refletir sobre uma espécie de colapso da tarefa reflexiva no cinema contemporâneo, assim como sobre novas configurações de percepção e agência na era digital. A hipótese que orienta as páginas a seguir é que o filme permita pensar uma condição pós-cinematográfica, entendida como um estado de

transição em que categorias tradicionalmente mobilizadas para compreender o cinema (autor e personagem, realidade e ficção, representação e mediação, percepção e operação técnica) tornam-se progressivamente instáveis. Em outras palavras, o filme dentro do filme, a instabilidade do roteiro e a interferência da IA não apenas dramatizam a erosão dessas fronteiras, empurrando-nos para questões de mediação e experiência como noções a serem redescritas, mas também apontam para uma lógica em desencontro com uma perspectiva fenomenológica mais tradicional, centrada em uma subjetividade humana consciente e intencional. Estes são os caminhos que me interessam percorrer nas páginas a seguir, perseguindo um cinema que nos faz especular não apenas sobre o que virá, mas também sobre o que está acontecendo aqui e agora.

Dupieux e a tarefa reflexiva

O cinema de Quentin Dupieux nasce sempre de premissas absurdas. Basta ler as sinopses de filmes como *Rubber* (2010) - a história de um pneu que descobre seus poderes destrutivos e espalha o terror na cidade; *Deerskin: A Jaqueta de Couro de Cervo* (2019) - as aventuras de um homem obcecado por uma jaqueta de couro de cervo, que se tornará um criminoso; ou *Mandíbulas* (2020) - uma mosca gigante que se transforma em animal de estimação de uma dupla de amigos. Contudo, uma vez enunciadas, essas premissas impossíveis viram uma espécie de *leitimotiv*. Dupieux não se preocupa em “amarrar” os acontecimentos nem fornecer explicações convencionais. Ele parece, ao contrário, explorar uma curiosa e aparentemente improvisada repetição de seu ponto de partida, como um jazzista que lança um tema para depois se entregar a variações sem obrigação de alcançar um “refrão”. Seus filmes não obedecem aos ritmos mais costumeiros da comédia ou do drama, mas seguem esse espírito de improviso, no qual o espectador nunca sabe exatamente aonde a narrativa o levará.

Trata-se, sem dúvida, de um cinema autocentrado – não por acaso, Dupieux costuma realizar, escrever, montar, fotografar e assinar a trilha de seus filmes. Quer dizer, o cineasta parte de gêneros reconhecíveis (*slasher*, filme juvenil, comédia de enganos etc.) e trabalha exaustivamente no entrecruzamento de diferentes níveis de narrativa e ficção. Em seus longas, o universo e os eventos entrelaçam-se a outras camadas, seja a

“realidade” que envolve o espectador, seja um enredo paralelo no interior do filme, tudo culminando para a sua própria autodestruição. “Esse afastamento de enunciação”, diz a crítica Sarah Jeanjeau (2021, p. 78), “além de revelar a feitura do dispositivo — leva o espectador a questionar a própria natureza do processo narrativo.”

Este desejo por um metacinema germina desde a estreia cinematográfica de Dupieux, *Nonfilm* (2002), uma radical experiência de documentário sobre uma rodagem que se transforma num quase-filme-de-terror. De lá pra cá, o cineasta parece ter intensificado o gosto pela metalinguagem e autoreflexividade. *O segundo ato* opera incansavelmente nesta chave, em um novelo ininterrupto - como o trilho de carrinho infinito, usado para suavizar o movimento da câmera, que o diretor nos mostra no fim do longa em um plano sequência de 3 minutos. Nunca é totalmente claro o que temos à frente: o filme dirigido pela Inteligência Artificial? Os bastidores e o processo de produção do filme? Ou isto também faz parte do filme? Como se não fosse suficiente, Lindon, Seydoux, Garrel e Quenard ainda vivem versões caricaturadas de si mesmos, apoiando-se em suas biografias e imagens públicas. Eles interpretam, saem de seus personagens a todo momento e discutem entre si — e, no entanto, ninguém grita “Corta!” — e a ação se move dentro e fora dos níveis aparentes de ficção e realidade. Dupieux confunde as pistas de propósito, como no caso do personagem Guillaume, encarnado por Lindon, com referências às convicções políticas, os maneirismos e a abortada “carreira americana” (o papel recusado em *Bastardos Inglórios*, de Quentin Tarantino) do ator.

Guillaume e Willy, pai e melhor amigo do casal de protagonistas, são as figuras mais ostensivamente politicamente incorretas do filme, personagens agressivos, pouco reflexivos, atravessados por preconceitos reiterados. Essa incorreção, contudo, não se estabiliza como traço psicológico ou como máscara cômica. Ela vaza em breves intervalos “fora de cena”, como quando Willy acusa Guillaume de ter cheirado cocaína, se enerva e o agride fisicamente, como se a violência não pertencesse nem ao registro da atuação nem ao da vida privada, mas a um espaço intermediário onde já não sabemos se o gesto é encenado ou simplesmente permitido. Pouco depois, em tom mais amistoso, os dois conversam sobre seus nomes artísticos, reconhecem-se mutuamente e parecem reinscrever a agressividade anterior num jogo de cumplicidade ambígua. Quando a filmagem aparentemente se encerra, Guillaume coloca um bigode falso — gesto

paradoxal, pois a “saída” do personagem se dá pela adoção explícita de uma nova máscara. Descobrimos que Guillaume e Willy são namorados, moram juntos, planejam adotar um cachorro, discutem alergias. A revelação não funciona como acesso a um nível mais verdadeiro ou íntimo da realidade, mas como mais uma dobra do dispositivo: o “verdadeiro” se apresenta sob a forma de uma encenação suplementar. Tornar-se quem se é implica, aqui, vestir outra máscara. A dificuldade em nomear o estatuto dessa relação — atores, personagens, atores que interpretam atores que interpretam personagens — não é um efeito colateral do filme, mas o seu próprio método.

A noção de reflexividade — e termos satélites como “autorreferencialidade,” “metaficção” e “anti-ilusionismo” — provém de uma longa e variada trajetória em áreas como filosofia, antropologia, sociologia e teoria da arte. O denominador comum dessa variedade multidisciplinar é certamente o interesse por aspectos autorreferenciais ou iterativos. Não é muito diferente no cinema. Tudo o que chama a atenção para a técnica e o processo de produção cinematográfica (suas bases conceituais ou sua recepção) — e, por conseguinte, a agência por trás dele — é encarada como uma forma de autorreferência cinematográfica. Filmes reflexivos também tendem a subverter o pressuposto de que a arte pode ser um meio transparente de comunicação, uma janela para o mundo, um espelho transitando pelas ruas, e chama atenção para a mediação. A reflexividade faz a ficção demonstrar-se como tal, e expressa o desejo de expor as estruturas secretas que permitem que a ficção se disfarce de realidade. E, neste sentido, um outro campo se abre em seu emprego estratégico no cinema: a constituição de uma consciência ou distanciamento crítico entre a realidade e a sua mediação.

De fato, a reflexividade emergiu como traço marcante do chamado cinema moderno, atuando como estratégia estética e política fundamental. Ela se torna uma espécie de tarefa, uma ferramenta poderosa para explorar não apenas a estética do cinema, mas também sua capacidade de engajamento crítico e transformação social. No cenário atual, porém, a reflexividade parece desempenhar outro papel. Vivemos hoje em um contexto onde o capitalismo contemporâneo neoliberal tende a absorver a sua própria crítica, em uma operação que pode ser descrita como “cínica”. Não à toa, o tema do cinismo da razão tem sido explorado por diversos filósofos contemporâneos, cada um oferecendo uma perspectiva distinta sobre sua presença na sociedade moderna. O filósofo alemão Peter Sloterdijk, em seu livro *Crítica da Razão Cínica* (2012), aborda o

cinismo como uma condição generalizada no mundo contemporâneo, uma espécie de patologia da razão moderna. Slavoj Žižek, influenciado por Lacan e Marx, discorre sobre o cinismo como forma predominante de ideologia no capitalismo contemporâneo, uma engrenagem crucial na sua manutenção. Para ele, a mera consciência crítica não é suficiente para provocar mudanças, pois o sistema já prevê e neutraliza essa consciência através do cinismo. “Esse cinismo não é uma postura direta de imoralidade; mais parece a própria moral posta a serviço da imoralidade. (ZIZEK, 1996, p. 313).

Vladimir Safatle (2008) faz eco a essa ideia ao falar de um cenário em que não há mais nada a ser desmascarado. Ele descreve uma ideologia reflexiva no coração desse sistema, na qual a capacidade de incorporar a crítica se torna uma estratégia de manutenção e fortalecimento das estruturas existentes. O cinismo teria se tornado o afeto ou a lógica "oficial" do capitalismo neoliberal, substituindo a ironia, que, antes, caracterizava a postura crítica. Se a ironia apontava contradições entre o que se diz e o que se faz, favorecendo uma distância crítica em relação às estruturas sociais, o cinismo atual assume abertamente tais contradições e as trata como parte inevitável da realidade. Em vez de funcionar como um mecanismo de conscientização e emancipação, a reflexividade é cooptada como uma estratégia de adesão e consumo. A crítica é antecipada e absorvida pelo próprio sistema, tornando-se não um obstáculo, mas um ativo que fortalece a lógica capitalista.

Essa lógica também atravessa de forma decisiva a produção cinematográfica contemporânea, na qual até mesmo as obras mais espetaculares e comerciais parecem assumir como obrigação um certo grau de reflexividade. Filmes de grandes franquias multiplicam referências metalinguísticas, acumulam *easter eggs* e ensaiam quebras da quarta parede não com o intuito de instaurar um distanciamento crítico, mas de reforçar o engajamento afetivo do público e ampliar o seu valor de entretenimento. A reflexividade deixa de operar como gesto de suspensão ou desnaturalização do dispositivo e passa a funcionar como um *sabor adicional*, uma promessa de complexidade prontamente consumível. A *mise-en-abyme*, outrora associada a um gesto reflexivo-crítico, converte-se em recurso promocional, em índice de sofisticação narrativa e, não raro, em estratégia de fidelização do espectador.

O advento do cinema digital aprofunda esse quadro ao mesmo tempo em que o reorganiza. Por um lado, as tecnologias digitais parecem acentuar a clivagem entre os

domínios da realidade e do artifício; por outro, dissolvem-na de modo paradoxal, ao naturalizar a manipulação, a correção e a reescrita contínua das imagens. A eliminação de grande parte do trabalho intensivo característico do regime analógico (da película à montagem física) favorece uma câmera mais leve, ubíqua e permanentemente disponível, capaz de capturar o real a qualquer momento e com esforço reduzido. Essa transformação não se limita à diminuição de custos ou à agilização da produção: ela altera profundamente a relação do cineasta com o processo criativo. A possibilidade de revisar, corrigir e experimentar em tempo quase real desloca o gesto reflexivo do momento posterior da análise para o interior mesmo da produção, tornando a autorreferência menos um ato crítico deliberado do que um efeito sistêmico da própria infraestrutura técnica. Nesse contexto, a reflexividade deixa de ser uma tarefa a ser assumida e passa a ser um regime quase automático de funcionamento. É nesse horizonte, em que a reflexividade se torna um dado de base do fazer cinematográfico, e não mais um gesto excepcional, que filmes como *o* de Dupieux encontram seu terreno de possibilidade.

O segundo ato não é *Pânico na escola* (Detention, 2011), em que Joseph Kahn, recorrendo a uma reflexividade igualmente exacerbada, sugere que a autenticidade só pode existir no interior dos próprios estereótipos, no ritmo incessante da circulação cultural. Em Dupieux, a abordagem metalinguística parece operar sobretudo como recurso cômico e de entretenimento, um atrativo artístico que promete ao espectador uma experiência supostamente “diferenciada”. Isso se torna particularmente evidente nas cenas em que os personagens interrompem a encenação para revisar falas consideradas inadequadas, ajustar termos politicamente aceitáveis ou corrigir uns aos outros diante da câmera - apenas para, instantes depois, reincidir em novas impropriedades. A reflexividade não produz aqui um distanciamento crítico consistente, mas se converte em jogo repetitivo, quase infantil, em que a transgressão é continuamente encenada, neutralizada e reinscrita. Em outras palavras, a transgressão é estilizada e comercializada, transformando o desejo por mudança em uma *commodity*. Dupieux não parece operar nem pelo registro da ironia, nem por um cinismo plenamente assumido; talvez, como ele próprio sugere em entrevistas, seja antes um fanfarrão. E, nesse sentido, como lembra Žižek (2015), nosso apego à ideia de que o riso teria um poder libertador ou antitotalitário revela-se muitas vezes ingênuo: achamos escapar às

armadilhas ideológicas por meio do riso, mas, como observa Safatle (2008, p. 101), o poder já aprendeu a rir de si mesmo.

Essa lógica se torna ainda mais visível quando observamos como *O segundo ato* lida com aquilo que poderia, à primeira vista, parecer um resto trágico ou um ponto de resistência afetiva ao dispositivo. Parte da recepção crítica do filme, como o texto de Marcos Uzal (2024) publicado na *Cahiers du Cinéma* - tendeu a identificar no figurante vivido por Manuel Guillot uma figura trágica e burlesca que encarnaria uma relação ainda afetiva e quase milagrosa com o cinema. Esta leitura é instigante e talvez capte uma intenção possível de Dupieux. Ela parece, contudo, confundir intenção com efeito. Nada no regime de experiência efetivamente produzido por *O segundo ato* autoriza a estabilização dessa figura como portadora de uma tragédia “real” no interior da diegese. As cenas que cercam o figurante - o colapso nervoso, o suicídio, a pergunta das senhoras sobre se aquilo ainda faz parte do filme, a revelação do truque técnico, a correção digital do corpo, a despedida constrangida e, por fim, a reaparição ambígua da arma - não constroem uma exterioridade ética ou afetiva ao dispositivo. Elas confirmam a lógica do filme e tornam impossível afirmar qualquer estatuto ontológico privilegiado para sua dor.

É bem verdade que Dupieux não parece almejar uma seriedade contundente. Ele herdou de Luis Buñuel - autor com quem costuma ser comparado - o gosto pela piada gratuita e as inserções de eventos sem nexo aparente, zombando das narrativas convencionais. Mas em Buñuel, mesmo no absurdo, há quase sempre um alvo crítico (moral, político ou cultural). O cineasta espanhol não anula totalmente a possibilidade de ler e contextualizar o que se vê na tela, como faz David Lynch em seus melhores momentos, quando qualquer interpretação é ao mesmo tempo legítima e absolutamente incompleta. Dupieux não tem exatamente uma agenda. Nele, a “farsa” é mais voltada ao riso e à surpresa. Tampouco o interessa levar o espectador a um mergulho psicanalítico ou a uma experiência metafísica de desorientação. Seus filmes focam num desconforto cômico ou numa “incongruência” entre a lógica tradicional e a explosão de ideias nonsense. O espectador ri do absurdo das situações e premissas, sem adentrar uma “zona onírica” insondável. Se Buñuel é “o surreal crítico” e Lynch é “o surreal psico-místico,” Dupieux pode ser visto como “o surreal pop cômico.”

Mediação ou quando uma IA está no comando

O segundo ato revela a saturação e o esgotamento da tarefa reflexiva, mas o faz reforçando uma espécie de assinatura autoral, celebrando a metalinguagem como um recurso estilístico e humorístico. Não deixa de ser curioso. Talvez até mesmo um tanto paradoxal. Dupieux transforma essa estratégia numa marca distintiva ao mesmo tempo em que evidencia seu colapso, convertendo o “dever reflexivo” em um artifício vazio — reflexo da aceleração e da superficialidade da cultura pop contemporânea. Essa ambivalência se complexifica ainda mais quando somos informados, em pleno desenrolar da narrativa, bem ao estilo de Dupieux, de que o filme que vemos ser rodado (ou cuja própria rodagem talvez já faça parte do filme) é o primeiro longa escrito e dirigido por uma Inteligência Artificial.

É David quem confirma a informação. Em determinado momento, enquanto Guillaume e Willy conversam sobre seus nomes artísticos e um figurante (ao qual ainda retornaremos) tenta, sem sucesso, encher taças de vinho, o personagem-ator vivido por Garrel se senta à mesa de duas senhoras. Não sabemos se são atrizes, personagens ou pessoas “reais”; tampouco a conversa que se segue se estabiliza ontologicamente como cena ou intervalo. David comenta a pressão que o figurante deve estar sentindo: todos esperam por ele. Uma das mulheres observa que nunca imaginamos essas coisas quando assistimos a um filme. A outra concorda. “Nós passamos por tudo isso por vocês, para oferecer um pouco de mágica”, diz David. Elas agradecem e perguntam se é verdade que o filme foi feito por uma Inteligência Artificial. Ele confirma. “E o que isso significa exatamente?”, indaga uma delas. “Eu não poderia explicar. É um pouco triste. É melhor vocês continuarem sonhando”, responde, com charme.

A revelação da presença de uma IA no comando da obra, embora pareça apenas mais uma besteira na fila dos gracejos particulares de Dupieux, acaba deslocando curiosamente o problema colocado pelo filme. Já não se trata apenas de expor as costuras da ficção ou de ironizar os mecanismos de representação, mas de colocar em cena uma instância de produção cuja lógica permanece opaca, irredutível à intenção autoral ou à consciência dos sujeitos envolvidos. Evidentemente, a opacidade da autoria e da consciência não nasce com as inteligências artificiais. A psicanálise, o estruturalismo, o pós-estruturalismo e diversas correntes da filosofia contemporânea já

haviam colocado em questão a centralidade do sujeito como fundamento último do sentido e da ação. O que interessa aqui, contudo, não é reivindicar para a IA uma ruptura absoluta, mas observar como ela redistribui e intensifica esse problema no interior da mediação digital contemporânea, tornando particularmente visíveis formas de agência cuja operação permanece parcialmente inacessível aos próprios sujeitos envolvidos.

Ao sugerir que nem mesmo os atores são capazes de explicar o que a IA “faz” e ao endereçar essa opacidade diretamente a figuras que ocupam a posição de espectadoras dentro da diegese, *O segundo ato* começa a se configurar menos como um exercício de reflexividade e mais como um filme sobre mediação: sobre os regimes, dispositivos e processos que organizam a experiência, produzem a “mágica” do cinema e, ao mesmo tempo, tornam cada vez mais difícil localizar quem age, quem decide e onde, afinal, algo como uma instância última de sentido poderia residir.

A mediação é tradicionalmente entendida como algo que ocorre entre, ou no meio de, sujeitos ou objetos, actantes ou entidades já pré-formadas e preexistentes.[2] A mediação serviria, portanto, para conectar ou negociar entre categorias e eventos (entre sujeito e objeto, por exemplo). Ela tem sido concebida tanto como a base de nosso acesso à realidade quanto como um véu que impediria o contato direto e imediato com o mundo. Neste sentido, Karen Barad (2007, p. 46), com a faca nos dentes, ata mediação e o que ela chama de representacionalismo: “a crença na distinção ontológica entre representações e aquilo que elas pretendem representar.” Para ela, o representacionalismo é problemático porque, ao separar os humanos do mundo não humano, afasta a natureza do nosso alcance: “a noção de mediação tem impedido por muito tempo uma contabilidade mais completa do mundo empírico.” (BARAD, 2007, p. 152).

Ou seja, o conceito de mediação, tal como se desenvolveu na história do pensamento ocidental, baseia-se em dicotomias estáveis — sujeito/objeto, representação/realidade, humano/não humano. Porém, *O segundo ato*, quase sem

[2] A noção de mediação mobilizada neste artigo não coincide inteiramente com usos mais correntes do termo nos estudos culturais ou na teoria da comunicação, onde frequentemente designa processos sociais, institucionais ou culturais que modulam a circulação de sentidos (como em Martín-Barbero). Embora tais perspectivas sejam fundamentais, o interesse aqui recai sobretudo sobre formulações mais recentes que procuram pensar a mediação em termos ontológicos e processuais, como condição de emergência de sujeitos, objetos e relações.

querer, sugere que tais dicotomias talvez sejam resultado da mediação. Dito de outro modo, quando introduzimos a digitalidade na mediação, essas questões reaparecem sob novas condições técnicas, temporais e operacionais. *O segundo ato* não desvela a verdade por trás da ficção; ele torna a própria ideia de um “por trás” conceitualmente instável, deslocando a pergunta do “o que é real?” para “como essas posições se produzem, se autorizam e se reconfiguram no interior da mediação”. Com isso, a autoreflexividade de *O segundo ato* faz da mediação o coração daquilo que é possível.

Não se trata de um cenário *à la* Baudrillard, em que o real é substituído por simulacros midiáticos e onde a distinção entre real e fictício se esbate. Já não há distância crítica ou hierárquica entre a “realidade” e sua “representação”: ambas são vistas como ontologicamente equivalentes. Se continuarmos a supor que pensamento e mundo são os dois polos básicos em torno dos quais gira a realidade, não importa muito se tentamos separá-los ou combiná-los. O que importa, como no título do influente livro de Barad, é “encontrar o universo no meio do caminho” (*Meeting the Universe Halfway*). O digital e as inteligências artificiais nos forçam, para citar outra obra importante, a “ficar com o problema” (Donna Haraway, 2013). A realidade não está apenas sendo transformada e “aumentada” por meio das novas tecnologias digitais e computacionais. O buraco é mais embaixo: elas se tornaram componentes decisivos dos modos pelos quais acessamos a realidade. E isto talvez seja o que há de mais radical sobre a mediação no século XXI, o fato dela não poder mais ser confinada à comunicação e formas relacionadas de mídia, mas estendida a todas as atividades humanas e não humanas.

Não surpreende, então, que a questão da mediação tenha se tornado tema-chave no final do século XX e início do XXI. Apesar da ampla teorização sobre a mídia motivada pela intensa midiatização das últimas décadas, John Guillory (2010, p. 354) argumenta "que o conceito de mediação permanece subteorizado no estudo da cultura e apenas tenuamente integrado ao estudo da mídia." Alex Galloway, Eugene Thacker e McKenzie Wark (2014, p. 7) concordam, sugerindo que "novos tipos de limitações e preconceitos tornaram difícil para os estudiosos da mídia darem o passo final e considerarem as condições básicas da mediação."

Richard Grusin (2015), por sua vez, questiona a maneira mais convencional de definir a mediação como um conceito ou categoria secundária, algo que ocorreria depois que humanos e não humanos, realidade e representação, ou cultura e natureza já

estivessem delimitados. Grusin quer investigar, por ângulos parciais e variados, o status ontológico da mediação. E, em desacordo com Galloway, Thacker e Wark, ele não vê o que a mídia “faz” ou “como é construída” como distrações da questão da mediação, mas como parte essencial dela: “Não pretendo, no entanto, limitar a questão da mediação ao que a mídia faz ou como ela é construída” (GRUSIN, 2015, p. 125) diz ele. “Nem pretendo limitar a mediação à própria mídia, como ela é convencionalmente entendida agora” (GRUSIN, 2015, p. 125), continua. Para Grusin a mediação opera não apenas na comunicação, na representação ou nas artes, mas como um alicerce fundamental da existência — humana e não humana.

O teórico norte-americano propõe a ideia de “mediação radical” para dar forma a argumentos relacionados, mas independentes, sobre o caráter dualista da mediação no pensamento ocidental. Ele sustenta que, embora as mídias e tecnologias de mídia venham operando epistemologicamente como modos de produção de conhecimento, elas também atuam técnica, corporal e materialmente para criar e modular estados de ânimo afetivos, tanto individuais quanto coletivos ou estruturas de sentimento entre conjuntos de humanos e não humanos. O conceito remonta ao “empirismo radical” de William James (1987, p. 1160), que em *A World of Pure Experience*, comenta:

> Para ser radical, um empirismo não deve admitir em suas construções nenhum elemento que não seja diretamente experimentado, nem excluir delas nenhum elemento que seja diretamente experimentado. Para tal filosofia, as relações que conectam experiências devem ser elas próprias relações experimentadas, e qualquer tipo de relação experimentada deve ser contabilizada como 'real' como qualquer outra coisa no sistema.

Com o “empirismo radical”, James almeja superar o empirismo (ou realismo) que parte dos objetos ou do “real em si”, bem como o racionalismo (ou idealismo) que vê o real como uma manifestação imperfeita de um “logos” ou espírito universal. Inspirado em James, Grusin basicamente troca “relação” por “mediação” e “real” por “imediato”: “as [mediações] que conectam as experiências devem ser elas mesmas [mediações] experimentadas, e qualquer tipo de [mediação] experimentada deve ser considerada tão [imediata] quanto qualquer outra coisa no sistema.” (GRUSIN, 2015, p.

128) Se o primeiro se interessava pela realidade empírica das relações, o segundo se ocupa do “imediato” da mediação.

Em suma, a aposta de Grusin (2015, p. 129) é que a mediação seja tomada como ponto de partida: ela não “ocorre depois,” não é mero canal ou atravessamento posterior, “mas como o processo, ação ou evento que gera ou fornece as condições para o surgimento de sujeitos e objetos, para a individuação de entidades dentro do mundo.” Ele elabora:

> A mediação não se opõe à imediatez, mas sim é ela própria imediata. Ela nomeia a imediatez da medianidade na qual já estamos vivendo e nos movendo. Em vez de dizer que não há nada que não seja mediado, eu diria que não há nada que não seja mediação, e que a mediação é imediata. (GRUSIN, 2015, p. 129)

A mediação, portanto, não se limita a designar a operação de “mostrar algo” — implica, sobretudo, um regime de percepção, um ecossistema em que aspectos técnicos e humanos se entrelaçam sem hierarquias ou oposições rígidas. De certa forma, todo esse debate tem a qualidade de nos fazer reconhecer que sempre houve processos microscópicos ou extraperceptivos acontecendo exatamente “no meio” da percepção mediada: entre a experiência subjetiva e o evento ou situação objetiva sendo apresentada[3]. Seguir esse caminho do meio é despertar para a agência transformadora dessa camada mediadora. É entender que tudo se dá em termos de relação, processo e contexto. A mediação não é uma ponte externa ou um instrumento neutro, e sim algo como o próprio modo de constituição da experiência.

É um pouco essa a sensação que *O segundo ato* nos provoca. O próprio título do filme parece menos herdar Aristóteles do que torcê-lo: não como organização da ação, mas como insistência na mediação, esse espaço intermediário onde nada se funda plenamente e nada se resolve, mas onde tudo, ainda assim, acontece. *O segundo ato* não é o desenvolvimento de uma intriga rumo a uma resolução, nem uma etapa intermediária rumo a um terceiro ato redentor. Não há origem estável (quem escreveu

[3] Que fique claro: não quero dizer nada mudou, ao contrário. Os processos digitais vêm alterando as coisas de modo veloz e imprevisível. A diferença, no entanto, não deve ser localizada somente na interrupção de processos ou experiências analógicas, já que essas experiências também eram respaldadas por processos materiais descontínuos em relação à experiência subjetiva de um espectador. Tampouco devemos contê-la em um fetichismo tecno-ontológico da película, especialmente acentuado na questão da indexicalidade.

o filme? quem dirige? onde começa a ficção?), nem desfecho que reorganize tudo (o final não resolve, apenas interrompe). *O segundo ato* habita o meio, entre ator e personagem, entre improviso e roteiro, entre humano e IA, entre crítica e entretenimento, entre falha e funcionamento.

Vejamos a penúltima longa sequência do filme, recheada de constantes desenquadramentos, como se a câmera fosse testemunha de algo não previamente encenado. David e Florence caminham de volta pra casa. Ele tenta convencê-la do que chama de "grande teoria": tudo o que tomamos como real (o mundo, as relações, as ações) seria, na verdade, fictício, enquanto filmes, sonhos, histórias e fantasias constituiriam o verdadeiro real. Florence reage com ironia e exige um exemplo concreto. A resposta de David é imediata e grotesca: “Se aplicarmos minha teoria agora… posso transar com você sem trair minha mulher. Como seria ficção, não faria diferença, não seria grave." Florence desmonta a manobra com uma réplica cortante - "Você inventou um conceito idiota para trepar com quem for sem culpa" - e, ao sugerir que ela própria poderia então trair o marido com o técnico de som, aponta para alguém fora do quadro, despertando a indignação de David e desestabilizando novamente o estatuto do que vemos.

"A realidade é a realidade”, encerra Florence. Ou seria Florence, a atriz que interpreta Florence? Ou seria a própria Léa Seydoux o tempo todo? Onde está o real? Onde está o personagem? A fala condensa o desejo por uma âncora que o filme desautoriza o tempo inteiro. É o confronto entre a busca (quase ingênua) por uma verdade ou ponto fixo e o caráter precário e híbrido de uma situação escrita e encenada por um outro e diverso tipo de autoria. *O segundo ato* designa mais uma condição do que uma etapa narrativa. Nela, realidade e ficção não são estáveis o suficiente para serem “encontrados” e “analisados.” Florence encarna a ironia defensiva de um universo em que as fronteiras já se dissolveram. “A realidade é a realidade” não resolve nada, apenas evidencia que precisamos de mais complexidade para entender o que está se desenrolando.

A pergunta deixa de ser o que é real e o que é ficção e passa a ser como estes elementos e dimensões estão sendo sentidos, usados, combinados, recriados — e com que efeitos. O cinema nunca é origem (ele sempre vem depois do mundo, depois do evento, depois da ação), mas também jamais é fechamento (ele não resolve o real, não

o totaliza definitivamente). O cinema existe no meio: entre mundo e representação, entre ação e sentido, entre acontecimento e memória. O que implica uma certa reorientação fundamental, que poderíamos buscar na filosofia especulativa de Alfred North Whitehead: “que nenhuma reivindicação de conhecimento seja separada do problema que ela tenta resolver e dos meios inventados para resolvê-lo” (GASKILL, NOCEK, 2014, p. 9). Tal postura realça um ponto central do pensamento whiteheadiano: a experiência não serve como mero fundamento secundário do conhecer ou do sentido (como se a experiência fosse um “dado” a ser interpretado). “Para Whitehead,” segundo Isabelle Stengers (2017, p. xiii), “a experiência não é apenas um conceito. É também o que está em jogo.” Ou seja, a experiência é a própria condição de existência do ser, definindo o “ser” e o “devir” de cada entidade.

Uma nova sensibilidade, uma outra fenomenologia

Não por acaso, Mark B. N. Hansen (2015) vê em Whitehead uma matriz conceitual que descreve melhor do que as teorias tradicionais o fenômeno das mídias digitais no século XXI, onde processos computacionais e redes algorítmicas operam “antes” e “além” da percepção humana imediata.[4] O digital reorganiza a própria estrutura da experiência, seja para fins de interação, consumo, vigilância ou entretenimento. As tecnologias digitais não configuram um simples “canal” entre nós e o mundo: elas redefinem continuamente o próprio ato de mediação, determinando novos modos de perceber, sentir e agir. Elas moldam (por meio de algoritmos, redes, sensores etc.) quais conteúdos são gerados, como são interpretados e de que forma chegam à nossa consciência. Dito de outro modo, as mídias digitais “mediam” não só a mensagem final que recebemos, mas o próprio processo de seleção, filtragem e priorização, ou seja, aquilo que “conta” como experiência válida ou visível.

[4] Parece-me importante esclarecer que isso não significa que processos distribuídos, temporalidades múltiplas ou formas não centradas de experiência tenham surgido apenas com o advento das tecnologias digitais. Diversas tradições filosóficas e teóricas já haviam descrito tais fenômenos sob diferentes perspectivas. O interesse de Hansen, contudo, reside em mostrar como as mídias digitais tornam essas dinâmicas particularmente visíveis e operacionais, reorganizando-as em novas escalas temporais, materiais e perceptivas.

Em *Feed-Forward*, título que nomeia justamente esse tipo de mediação, Hansen muda o foco das mídias que se dirigem diretamente a nós e colocam em evidência a centralidade da consciência humana para apresentar uma visão radicalmente dispersa, em múltiplas camadas e profundamente relacional e materialista da agência, da experiência e da subjetividade que as mídias digitais tornam possível. Essas mídias são processos computacionais orientados por dados, guiados por redes de algoritmos, que operam em velocidades e com uma complexidade inacessíveis à percepção humana. Elas afetam a experiência humana sem nossa consciência; não porque não estejamos atentos, mas porque não conseguimos perceber seu funcionamento usando apenas nosso aparato corporal de forma não aprimorada.

Nesta toada, Shane Denson (2016a e 2020) propõe o conceito de "descorrelação" entre as imagens digitais e a subjetividade humana e suas perspectivas fenomenológicas, narrativas e visuais, justamente para dar conta da dissolução das relações mais tradicionais entre o espectador e o objeto audiovisual. As imagens digitais são moduladas por códigos, algoritmos e sistemas computacionais que funcionam em velocidades e níveis de complexidade inatingíveis pela experiência humana convencional. Em seu sentido mais geral, a “descorrelação” descreve o modo como, em mídias digitais contemporâneas, a experiência subjetiva (do espectador, do usuário) é cada vez mais desvinculada ou “desalinhada” em relação ao substrato material ou tecnológico que gera as imagens e os fluxos sensoriais.

É mais uma vez *O segundo ato* que nos vem à mente. Em vez de estabelecer um eixo estável entre “o que é ficção” e “o que é real”, o filme projeta um espaço sistematicamente deslocado, no qual a experiência já não se organiza em torno de uma perspectiva humana unificada. Esse deslocamento se torna particularmente evidente na cena em que David se senta à mesa das duas senhoras, figuras que ocupam, de modo quase didático, a posição de espectadoras dentro da diegese. Ao comentar a pressão vivida pelo figurante e afirmar que “passam por tudo isso para oferecer um pouco de mágica”, David antecipa o sofrimento que ainda está por vir, enquanto as mulheres observam que nunca imaginamos tais bastidores quando vemos um filme. A revelação de que a obra teria sido escrita e dirigida por uma Inteligência Artificial não esclarece essa situação, ao contrário. Quando questionado sobre o que isso significa, David responde que não poderia explicar e sugere que elas “continuem sonhando”.

A cena não apenas desfaz o pacto ficcional, mas desloca o próprio regime de experiência: a agência que organiza o filme já não se deixa correlacionar à consciência dos sujeitos em cena nem à do espectador. Os personagens não coincidem consigo mesmos como sujeitos unificados; obedecem e resistem alternadamente a forças que não se reduzem à câmera ou à intenção autoral, mas incluem scripts, protocolos e processos computacionais opacos. *O segundo ato* encena de modo exemplar aquilo que Hansen e Denson descrevem como uma nova condição fenomenológica das mídias digitais: uma experiência modulada por operações que ocorrem antes, além e aquém da percepção humana, tornando a própria sensação de realidade algo estruturalmente instável e mediado.

Essa condição se reforça pela sensação persistente de que o filme, atribuído a uma IA, parece antever tudo o que irá acontecer. A câmera está sempre onde precisa estar; o som capta respirações, tremores e hesitações no instante mesmo em que emergem; a montagem intervém quase em tempo real, corrigindo, comentando, rearranjando continuamente o que vemos. Em um filme que se desdobra dobra por dobra, ruptura por ruptura, não há a impressão de um dispositivo que reage aos acontecimentos, mas de um sistema que os precede, os absorve e os reorganiza incessantemente. O dispositivo cinematográfico exibe, assim, uma espécie de onipresença operacional e de onipotência funcional que não se traduzem em domínio narrativo ou controle absoluto do sentido, mas em antecipação: a experiência já chega modulada, pré-formatada, antes mesmo de poder ser plenamente sentida ou interpretada. Nesse sentido, *O segundo ato* radicaliza a condição descrita por Hansen e Denson, ao fazer da mediação não apenas o meio pelo qual algo se apresenta, mas a própria instância que decide, de antemão, como e em que termos algo poderá acontecer.

Ademais, as máquinas não veem, ouvem ou sentem o mundo da mesma forma que os seres humanos. A computação digital possui uma estética e uma fenomenologia próprias, distintas da percepção humana: se esta, como sugerem Bergson e Deleuze (1985, p. 93), opera de modo subtrativo, selecionando e reduzindo o real, a computação é, em última instância, aditiva. A captura digital começa por amostragens e reduções, mas rapidamente se desdobra em cadeias de cálculos que acumulam informações em escalas e velocidades inacessíveis à experiência humana. Neste contexto, dissolvem-se as relações mais tradicionais entre espectador e objeto capturado audiovisualmente e

justaposto pela montagem em uma determinada sucessão, substituídas por novos modos de contato forjados nos intervalos microtemporais do processamento algorítmico As novas tecnologias digitais não apenas produzem um novo tipo de imagem, elas “estabelecem configurações e parâmetros de percepção e agência inteiramente novos, colocando os espectadores em uma relação sem precedentes com as imagens e a infraestrutura de sua mediação.” (DENSON, 2016a, pp. 193 e 194)

Seguindo Whitehead, Hansen e Denson deslocam a consciência do centro da análise para o seu desfecho: a experiência não é o ponto de partida da percepção, mas o culminar provisório de processos materiais distribuídos em múltiplas escalas e temporalidades. Quando vemos uma imagem digital, ela já resulta de uma série de decisões e operações que antecedem e moldam a percepção em tempo real, redefinindo a própria continuidade da imagem. O pixel é o agente de uma transformação fundamental da imagem, que começa a operar sem ser apreendida fenomenalmente. Hansen (2016, p. 810) insiste:

> A lógica baseada nos pixels das imagens comprimidas digitalmente desloca a operação de continuidade para um nível mais ‘elementar’ do que o das relações entre imagens (continuidade ou pós-continuidade no cinema). Na compressão digital, como revelam procedimentos como o datamoshing, não podemos mais falar de uma relação entre imagens, mas sim de uma modulação contínua da própria imagem (...) As imagens de compressão são como ‘catálogos de pura diferencialidade’, pois o que elas indexam é nada mais nada menos do que a auto-diferença da própria imagem em toda a sua potencialidade.

É importante que se diga, embora o tema fuja um pouco do foco deste artigo, que, longe de estarem imutavelmente fixadas numa base de código estável, as imagens digitais estão imbricadas em processos algorítmicos muito voláteis e gerativos, que não reproduzem “a mesma” imagem indefinidamente, mas, geram imagens inteiramente novas a cada reprodução. Falhas e artefatos de compressão nos oferecem um vislumbre dessa processualidade geradora e nos apontam para uma nova qualidade temporal das mídias de imagens em movimento e de nossa experiência delas. *O segundo ato*, mais uma vez, vem ao nosso encontro, quando, no final do filme, um assistente, com um computador nas mãos, leva a IA aos atores, em um momento de avaliação do dia de filmagem. A IA sugere sete horas de sono a um dos intérpretes, aplica multas a alguns

(por terem engordado ou improvisado nas falas), comunica a todos a utilização de corretores automáticos (para emagrecer um, consertar a falas do outro) e insiste que suas opiniões pessoais não serão levadas em consideração. A avaliação, contudo, é interrompida. A tela do computador é congelada. O *buffering*[5] assume o controle.

É neste sentido que Hansen defende a existência de um “suplemento” inevitável entre as operações técnicas das mídias digitais e a consciência humana. Tal suplemento exige novos modos de compreender como somos “alimentados” por redes e algoritmos e como, em contrapartida, nossas ações e percepções são continuamente moldadas por eles. Essa nova sensibilidade, argumenta Hansen (2015, p. 152), ultrapassa em muito as capacidades perceptivas — conscientes e não conscientes — típicas do humano e, ainda assim, permanece no cerne da experiência humana. Longe de marginalizar a presença do sujeito, Hansen[6] insiste na importância da consciência como parte constitutiva dessa operacionalidade, ainda que profundamente descentralizada em relação ao lugar privilegiado que ocupou na tradição filosófica e nos estudos de mídia. O autor argumenta, de forma coerente com a crítica de Whitehead ao “subjetivismo moderno,” que essa “excedência” da sensibilidade é o terreno no qual a experiência e a subjetividade humanas, de um lado, e as novas mídias e suas tecnologias, de outro, se encontram (HANSEN, 2015, p. 152).

É justamente essa ambivalência que estrutura a relação entre humanos e tecnologias digitais: um campo tenso entre promessa e ameaça, benefício e dano.

[5] Embora seja onipresente e gere incômodo real, o *buffering* costuma ser visto como falha casual ou algo que se resolverá com upgrade de serviço/dispositivo, e tende a ser amplamente negligenciado pela teoria. Neta Alexander, uma bela exceção, investiga como a cultura do streaming digital — cujo discurso oficial promete acesso instantâneo, permanente e sob demanda —, na prática, gera momentos frequentes de interrupção, que provocam ansiedade, frustração e um estado de “raiva contra a máquina”. Ela sugere que esse fenômeno não é só uma limitação técnica transitória, mas um sintoma de contradições mais amplas. Em “Raiva contra a máquina” (2023), Alexander considera o *buffering* um sintoma de tensões entre a utopia do “sob demanda” e as realidades materiais, econômicas e políticas que regem a infraestrutura digital. Ele rompe a ilusão de acesso fluido e, paradoxalmente, reforça a ansiedade perpétua, traço característico do capitalismo contemporâneo.

[6] De acordo com Hansen, alguns intérpretes contemporâneos de Whitehead tendem a enfatizar tanto a dimensão não humana do pensamento whiteheadiano que acabam deixando a presença humana praticamente de lado — o que o teórico das mídias chama de “anti-humanismo filosófico.” (HANSEN, 2015, p. 18) Para Hansen, porém, essa leitura contraria o espírito do próprio Whitehead, que, embora defenda uma ontologia “neutra” ou “plana”, ainda assim, mantém um lugar significativo para a experiência e a consciência humanas.

Hansen (2015, pp. 50-55) invoca a figura derridiana do Pharmakon[7] tal como elaborada por Bernard Stiegler para mostrar como, na era das redes digitais e dos algoritmos, a tecnologia funciona como um pharmakon ampliado: um duplo que tanto oferece possibilidades criativas, de expansão perceptiva ou de interação, quanto carrega riscos (controle, vigilância, manipulação algorítmica). Ele destaca que as mídias contemporâneas (*feed-forward*, dados em tempo real, dispositivos móveis) não apenas “intermedeiam” a experiência, mas redefinem ativamente as condições de percepção e ação — e, nesse sentido, são profundamente farmacológicas: podem “curar” (abrir horizontes) e “envenenar” (submeter a lógicas opacas de controle). Contra leituras distópicas que naturalizam essa captura, ele alerta para o risco de uma “farmacologia pervertida”, marcada por um excesso de toxicidade e recompensas ilusórias (HANSEN, 2015, p. 72).

Deveríamos, ao contrário, diz Hansen, aproveitar essa propensão ao enriquecimento da experiência humana. Esse “excedente” oferece a possibilidade de uma abertura - que o autor (2015, pp. 268–270) chama de “recompensa” - a partir da qual ele esboça uma verdadeira política da sensibilidade. Trata-se menos de celebrar as tecnologias digitais como instâncias redentoras do que de reconhecer nelas a emergência de camadas de experiência que escapam à fenomenalidade clássica e desafiam os modelos tradicionais de percepção. A saída do domínio estritamente fenomenal não implica, aqui, o abandono da experiência, mas sua redistribuição: as transformações contínuas da imagem ao nível do pixel não são diretamente perceptíveis, mas podem servir de base para hipóteses sensíveis capazes de reconfigurar os modos de expressão, de atenção e de relação com o visível.

Não à toa, Hansen sugere uma afinidade entre os processos da imagem digital e aquilo que, em diálogo com Peirce, ele descreve como momentos de pura qualidade

[7] A noção de pharmakon emerge inicialmente em Fedro como uma maneira de Platão descrever a escrita, algo que pode curar (uma forma de conhecimento) ou envenenar (um artifício que substitui a memória viva). Jacques Derrida a reinterpreta para sublinhar a indecidibilidade entre opostos (remédio x veneno). No uso derridiano, o pharmakon é um conceito-limite que coloca em questão as fronteiras nítidas do bem/mal, mostrando que um elemento pode simultaneamente ter efeitos contrários, dependendo do contexto e do uso. Bernard Stiegler transfere essa noção para o estudo da técnica (ou tecnicidade), afirmando que toda tecnologia é um pharmakon: pode ser “remédio” (facilitando a vida, ampliando capacidades) ou “veneno” (gerando dependência, alienação, destruição). Ele argumenta que os dispositivos técnicos não são neutros; eles transformam, para o bem ou para o mal, nossa forma de viver e pensar. Essa ambivalência fundamental lhes confere um papel central na definição do social e do psíquico.

ou de indeterminação sensível, instantes em que a imagem ainda não se encontra plenamente capturada por funções narrativas, referenciais ou institucionais. Mais do que desenvolver sistematicamente essa categoria, interessa-nos aqui reconhecer o horizonte que ela aponta: a possibilidade de libertar a imagem de sua sobredeterminação pela instituição do cinema e por seus regimes críticos habituais (HANSEN, 2016, p. 808).

O segundo ato parece tocar esse horizonte de maneira ambígua e talvez involuntária. Mesmo preso a um dispositivo saturado de reflexividade, colapsos ontológicos e fanfarronice autoral, o filme nos força a confrontar zonas em que a experiência já não se deixa estabilizar como sentido, crítica ou mensagem. Não porque ofereça uma nova fenomenologia plenamente afirmativa, mas porque expõe, por excesso e por desgaste, os limites dos modelos com que ainda tentamos compreender as imagens contemporâneas. Sua contribuição talvez não seja a de apontar um caminho, mas a de produzir um desconforto: o de nos obrigar a imaginar e especular outras formas de pensar, sentir e experimentar o cinema.

Especulação e pós-cinema, uma conclusão

Falamos aqui em imaginação e especulação[8]. Esse parece ser o convite que noções como “feed-forward” e “descorrelação”, assim como filmes como O segundo ato, nos dirigem. Especular é imaginar o que acontece quando uma tendência excede seu potencial e vai contra ou ultrapassa os seus próprios limites. O colapso da tarefa reflexiva, o foco na mediação e a emergência de uma fenomenologia diversa aceleram nossa imaginação, permitindo prever formas futuras de ser que são diferentes e descontínuas com o presente. Desfazendo o pano de fundo melancólico (e, por vezes, de luto) que ainda teima em contaminar a teoria cinematográfica quando o assunto é o

[8] A própria noção de especulação (hoje tão em voga) é sobrecarregada de significados. Ela pode evocar associações com o realismo especulativo e variadas correntes mais recentes (a ontologia orientada aos objetos, por exemplo), a filosofia especulativa que remonta a Leibniz e Whitehead, a especulação financeira e seus processos algorítmicos não-humanos, e até mesmo o que alguns pesquisadores vêm nomeando de “mídias especulativas” (num esforço para se pensar acerca da trajetória preditiva e orientada ao futuro que diferencia as mídias contemporâneas das funções “memoriais” da fonografia, da fotografia e do cinema).

cinema digital - pensado, na grande maioria dos casos, a partir do que poderíamos chamar de teorias de perda (a perda do índice, o fim da película, o declínio do cinema como instituição) – a especulação nos instiga a nos deixarmos levar por outras perguntas.

Como será nossa relação com as imagens no futuro? Qual é a ontologia da imagem digital? O que ela faz com as categorias de espaço e tempo? Que novos parâmetros de percepção e agência serão estabelecidos? Se a imagem digital desafia nossa capacidade de percepção tradicional, quais serão as implicações para a subjetividade humana? Essas são questões que ultrapassam o âmbito do cinema e tocam em aspectos fundamentais da cultura e da sociedade contemporâneas. A especulação, nesse contexto, torna-se uma ferramenta poderosa para imaginar futuros possíveis e questionar os limites do presente.

Denson (2016b) sublinha que a noção de pós-cinema é especulativa em dois sentidos. Em primeiro lugar, especulamos sobre como essas novas tecnologias de imagem podem instaurar uma vivência de tempo mais maleável ou liberadora. Em segundo, o que nos ocupa é o modo como os processos de mediação digital tornam cada vez mais evidente a coexistência de múltiplas escalas temporais, fazendo com que a experiência do presente e do futuro já não possa ser pensada apenas a partir de um único ritmo ou horizonte temporal. O digital e seus processos descorrelacionados dominam o fluxo do presente de tal forma que até a experiência mais imediata se converte em algo a ser “especulado”. Não apenas o futuro é incerto e necessita de especulação, mas também o presente se torna objeto de especulação, pois a mediação digital reconfigura a experiência temporal e a própria presença.

O segundo ato pode muito bem ser compreendido como um filme pós-cinematográfico. Não porque inaugure uma nova forma ou ofereça uma resposta afirmativa às transformações do cinema contemporâneo, mas porque se instala inteiramente nesse estar-no-meio que Denson descreve. O filme não se ancora em uma ontologia estável da imagem, do autor ou do personagem. Tampouco busca restaurar a crença no cinema por meio da reflexividade ou da crítica. Ao contrário, ele expõe, por saturação e desgaste, a impossibilidade de distinguir com clareza entre cinema e não-cinema, entre encenação e mediação, entre gesto humano e operação algorítmica. A presença da IA, o colapso contínuo dos níveis ficcionais, a execução em tempo real, o

buffering final — tudo isso não aponta para um “depois” do cinema, mas para sua condição permanente de trânsito.

Talvez o “pós” nos faça reconhecer uma das questões inerentes ao próprio cinema, que, convenhamos, já é em si um termo especulativo. André Bazin (1991) já nos havia dito: a questão do cinema pertence ao futuro, ao que vem depois dele, ao que chamou de “mito do cinema total.” Essa noção de totalização – que, prestemos atenção, Bazin chamou de mito - carrega em si a ideia de uma situação em que a distinção entre cinema/não-cinema começa a se desfazer, ou em que as diferenças fenomenais que distinguem o cinema de seu entorno se tornam imperceptíveis. Dessa forma, para o crítico francês, a pergunta sobre a natureza do cinema nos leva inevitavelmente à reflexão sobre uma espécie de natureza que persiste depois de concretizado o seu mito total. Denson (2016b, p. 25), numa espécie de *plot twist* teórico, sugere: “Podemos dizer, então, que a ideia do cinema em si já leva inevitavelmente à ideia de pós-cinema?” Ele (2016, p. 26) continua:

> A vida ocorre no meio; portanto, deveríamos mudar nosso foco para longe dos casos-limite e pensar no cinema e no pós-cinema no decorrer de seu devir, enquanto existem em trânsito. Precisamos olhar as coisas in medias res. Há uma tentação entre os críticos de marcar limites, definir um período ou constelação como uma unidade fechada, mas isso falha em captar a realidade de estar-no-meio, de encontrar-se em algum ponto de uma trajetória inacabada (o único lugar em que realmente podemos nos encontrar), tentando intuir qual seria essa trajetória, onde começou e aonde pode levar. Devemos nos guiar por isso em nossas tentativas de descrever o pós-cinema, que não é nada se não um momento de mudança radicalmente não resolvida. Comecemos, então, com a seguinte pergunta: como é estar no meio?

Talvez seja precisamente essa condição intermediária que *O segundo ato* torna sensível. O filme não nos oferece respostas sobre o futuro do cinema ou sobre a natureza da experiência digital, mas transforma a própria instabilidade dessas questões em matéria estética. O filme permanece no meio (entre crítica e entretenimento, entre humano e máquina, entre reflexividade e mediação, entre cinema e pós-cinema) e é justamente dessa posição instável que emerge sua potência especulativa. Nele, habitamos um campo de transformações ainda em curso, no qual as categorias com que tradicionalmente compreendemos as imagens já não parecem inteiramente suficientes.

Referências

ALEXANDER, Neta. "Raiva contra a máquina: Armazenamento em buffer, ruído e ansiedade perpétua na era da visualização conectada." In: **Rebeca** 23, v. 12 n. 1, 2023. Disponível em: https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/959 Acesso em 15 fev. 2026.

BARAD, Karen. **Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the**

Entanglement of Matter and Meaning. Durham, N.C: Duke University Press, 2007.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991

DELEUZE, G. **Cinema 1- A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DENSON, Shane. **Discorrelated Images**. Durham, N.C: Duke University Press, 2020.

---. "Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect". In: DENSON, Shane, LEYDA, Julia (orgs.). **Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film**. Reframe Books, pp. 193-233, 2016a

---. "Speculation, Transition, and the Passing of Post-Cinema." In: **Cinéma & Cie: International Film Studies Journal**, pp. 21-32, 2016b.

GALLOWAY, Alexander R., THACKER, Eugene, WARK, McKenzie. **Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation.** Chicago: The University of Chicago Press, 2014.

GASKILL, N., NOCEK, A. J. (Eds.). **The lure of whitehead**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

GRUSIN, Richard. "Radical mediation." In: **Critical Inquiry** 42. 1, pp. 124-148, 2015.

GUILLORY, John. "Genesis of the Media Concept." In: **Critical Inquiry** 36, pp. 321-362, 2010.

HANSEN, Mark B. N. **Feed-Forward: On the Future of Twenty-First Century**

Media. Chicago: University of Chicago Press, 2015.

---. "Algorithmic Sensibility: Reflections on the Post-Perceptual Image." In: DENSON, Shane, LEYDA, Julia (orgs.). **Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film**. Sussex: Reframe Books, pp. 785-816, 2016.

HARAWAY, Donna J. **Ficar com o problema: fazer parentes no chthluceno**. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

JAMES, William. **Writings, 1902-1910**. New York: Literary Classics of the United States, 1987.

JEANJEAU, Sarah. **Le sens du nonsense. Questionner les limites du cinéma et de la société à travers la filmographie de Quentin Dupieux**. Bordeaux: Université Bordeaux-Montaigne, France, 2021.

SAFATLE, Vladimir. **Cinismo e falência da crítica**. São Paulo: Boitempo, 2008.

SLOTERDIJK, Peter. **Crítica da Razão Cínica**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

STENGERS, Isabelle. “Preface.” In: DEBAISE, Didier. **Speculative empiricism**. Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 12–19, 2017.

UZAL, Marcos. *Les pieds dans le plat*. **Cahiers du Cinéma**, Paris, 15 maio 2024. Disponível em: <https://www.cahiersducinema.com/fr-fr/article/actualites/les-pieds-dans-le-plat>. Acesso em: 30 jan. 2026.

ŽIŽEK, Slajov. “O espectro da ideologia”. In: ŽIŽEK, Slajov (Org.). **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

Recebido em 30/01/2026
Aceito em 07/07/2026

O ESPECTADOR COMO CO-MIXADOR: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, INTELIGIBILIDADE E A CUSTOMIZAÇÃO DA ESCUTA CINEMATOGRÁFICA[1]

Rodrigo Carreiro[2]
Débora Opolski[3]

Resumo: Este artigo analisa o impacto da inteligência artificial na reconfiguração da cadeia sonora cinematográfica, da produção à recepção. Partindo da tradição verbocêntrica do cinema, discute-se a atual crise de legibilidade vocal, intensificada por escolhas estéticas e pela compressão de áudio nas plataformas de streaming. Argumenta-se que a indústria responde a esse cenário por meio de algoritmos de machine learning que aprofundam a tendência da customização da escuta, transferindo ao espectador parte do controle da mixagem. Como estudo de caso, examina-se a ferramenta Dialogue Boost, da Amazon Prime Video. A partir de análises espectrográficas das séries Maravilhosa Sra. Maisel e Fallout, demonstra-se que o recurso atua pela atenuação seletiva de sons não vocais. Os resultados indicam o reforço de um modo telefônico de representação vocal, privilegiando a clareza semântica em detrimento da fidelidade acústica e tensionando a ética da preservação da obra audiovisual.

Palavras-Chave: Inteligência Artificial; Sound design; Inteligibilidade da Voz; Customização da Escuta; Análise Espectral.

[1] Esta pesquisa contou com fomento do CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

[2] Professor titular da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), onde atua no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e no Bacharelado em Cinema e Audiovisual. Cursou Mestrado e Doutorado em Comunicação na própria UFPE, com pós-doutorado na Universidade Federal Fluminense (UFF). É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq desde 2020. Pesquisa *sound design*, escuta, processos criativos cinematográficos e gêneros fílmicos populares, especialmente horror e *thriller*. Autor dos livros A Linguagem do Cinema (Editora da UFPE, 2021), O som no cinema de horror (Editora da UFPR, 2023) e *Cinema de Horror: Uma Introdução* (2025, com Laura Cánepa), entre outros. Lidera o LAPIS (Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som), grupo certificado pelo CNPq. E-mail: rcarreiro@gmail.com.
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-3087-9557.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/0263456536361820.

[3] Professora do Instituto Federal do Paraná (IFPR) e do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo da UNESPAR. Doutora em comunicação e Linguagens (Cinema e Audiovisual) pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Bolsista Capes/Fulbright para estágio de doutorado na University of Southern California (USC), School of cinematic Arts (2015- 2016). Mestre em Música (Teoria e Criação) pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Graduação em Música (Produção Sonora) também pela UFPR. Autora dos livros *Introdução ao Desenho de Som* (Editora da UFPB, 2013) e *Edição de Diálogos no Cinema* (Editora da UFPR, 2021). Integrante dos grupos de pesquisa Cinecriare Cinema: Criação e Reflexão, da UNESPAR e LAPIS, da UFPE. E-mail: deboraopolski@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7784-3626.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5694754137339356.

THE SPECTATOR AS CO-MIXER: ARTIFICIAL INTELLIGENCE, INTELLIGIBILITY, AND THE CUSTOMIZATION OF CINEMATIC LISTENING

Abstract: This article analyzes the impact of artificial intelligence on the reconfiguration of the cinematic sound chain, from production to reception. Drawing from cinema's verbocentric tradition (Chion, 2008), it discusses the current crisis of vocal intelligibility, intensified by aesthetic choices and audio compression on streaming platforms. It argues that the industry responds to this scenario through machine learning algorithms that deepen the existing trend of customized listening, transferring part of the mixing control to the viewer. As a case study, Amazon Prime Video's Dialogue Boost tool is examined. Based on spectrographic analyses of the series The Marvelous Mrs. Maisel and Fallout, the study demonstrates that the feature operates through the selective attenuation of non-vocal sounds. The results indicate the reinforcement of a "telephonic mode" of vocal representation, prioritizing semantic clarity over acoustic fidelity, and straining the ethics of audiovisual work preservation.

Keywords: Artificial Intelligence; Sound Design; Speech Intelligibility; Listening Customization; Spectral Analysis.

Introdução

A terceira década do século XXI ficará marcada, na historiografia das artes e da tecnologia, como o momento da irrupção massiva da inteligência artificial (IA) no cotidiano criativo. Ferramentas baseadas em modelos generativos, como ChatGPT para textos e Midjourney para imagens, provocaram um sismo nas estruturas tradicionais de autoria, originalidade e produção estética. No entanto, enquanto os debates acadêmicos e midiáticos se concentram majoritariamente na visualidade sintética e na automação da escrita, o espectro sonoro das mídias audiovisuais testemunha a radicalização de tendências pré-existentes de customização – um movimento talvez mais insidioso, pela invisibilidade inerente, que aprofunda a individualização da experiência espectatorial.

Se, por quase um século, a evolução tecnológica do cinema foi pautada por uma busca pela fidelidade acústica, o advento de algoritmos de machine learning e redes neurais profundas (Deep Neural Networks, ou DNN) radicaliza a tendência de plasticidade do material sonoro, elevando a níveis semânticos o que antes era restrito a manipulações puramente matemáticas. Diferente dos processadores digitais de sinal (DSP) convencionais, que operam sob lógicas matemáticas fixas de equalização e compressão, a IA vai além de processar o som; ela o interpreta semanticamente e o reconstrói (De Man et al., 2014).

Essa capacidade de agência maquínica sobre a matéria sonora reconfigura a cadeia produtiva e a experiência espectatorial. Na produção, testemunhamos a ressurreição vocal de atores via clonagem sintética e a separação de instrumentos musicais em gravações originais mono, desafiando ontologias de performance e arquivo (Pritchard, 2022). É, contudo, na ponta final dessa cadeia – na recepção doméstica – que este artigo localiza seu objeto de estudo, discutindo e analisando tecnologias que, instaladas em plataformas de transmissão e dispositivos de reprodução audiovisuais, prometem equacionar uma questão persistente e paradoxal do cinema contemporâneo: a crise da inteligibilidade dos diálogos.

A tradição verbocêntrica do cinema (Chion, 2008) tem enfrentado, nas últimas duas décadas, um momento de tensão. Observa-se, globalmente, um aumento exponencial nas reclamações do público sobre a dificuldade de compreender o que é

falado, em filmes e séries (Pearson, 2022). Foi em resposta a essa demanda que surgiram ferramentas como o Dialogue Boost, implementado pela Amazon Prime Video em 2023 (Amazon Staff, 2023). Este recurso, baseado em IA, promete isolar e realçar a voz humana, permitindo ao usuário alterar o equilíbrio da mixagem original, elevando a intensidade dos diálogos sobre os demais elementos sonoros.

Este artigo propõe investigar como a inteligência artificial vem desafiando a autoridade sonora cinematográfica, ao aprofundar uma tendência de alteração dos parâmetros de mixagem, do console do sound designer (e do diretor do filme) para o controle remoto do usuário. A hipótese central é que estamos aprofundando um modelo de customização da escuta, em que o espectador assume o papel de co-mixador, priorizando a eficácia comunicativa – o modo telefônico de apresentar diálogos, conforme descrito por James Lastra (2012) – em detrimento da complexidade estética sonora da obra original, o que pode tornar sacrificar parte do potencial expressivo e estético de efeitos sonoros e música.

Para sustentar essa investigação, adotamos uma abordagem metodológica híbrida, que combina revisão bibliográfica narrativa com análise fílmica sonora. Na vertente teórica, revisitamos autores fundamentais dos estudos de cinema e de som, como David Bordwell (1985), Michel Chion (2008) e Jonathan Sterne (2012), para contextualizar a centralidade histórica do diálogo em Hollywood e as tensões entre fidelidade e inteligibilidade. Na vertente analítica, realizamos um estudo de caso da ferramenta Dialogue Boost aplicada às séries A Maravilhosa Sra, Maisel (2017-2023) e Fallout (2024-). Para superar a subjetividade inerente à percepção auditiva, utilizamos a metodologia de análise espectral visual, proposta por Carreiro e Opolski (2022).

O artigo encontra-se estruturado em seis seções – cinco das quais subsequentes a esta introdução –, desenhando um arco que vai da produção industrial à recepção individual. A segunda seção mapeia o estado da arte das tecnologias generativas e de separação de fontes (demixing), detalhando casos emblemáticos, como a restauração do documentário The Beatles: Get Back (Peter Jackson, 2021) e a síntese vocal em The Mandalorian (2019-2023). A terceira seção recua historicamente para explicar por que os diálogos sempre foram a âncora narrativa do cinema clássico e analisa as causas multifatoriais do fenômeno contemporâneo de diálogos considerados inaudíveis.

A quarta seção discute a evolução tecnológica do som digital doméstico, das predefinições de equalização em Smart TVs à lógica da mídia baseada em objetos, argumentando que a personalização individual vem se consolidando como norma de consumo. A quinta seção apresenta o núcleo empírico, com o estudo de caso da ferramenta Dialogue Boost, da Amazon Prime Video. Por fim, as considerações finais sintetizam implicações éticas e estéticas de um modelo que radicaliza uma tendência pré-existente de customização da escuta, apontando para um futuro onde a integridade da mixagem se dissolve, em favor de uma experiência algoritmicamente mediada.

IA na cadeia produtiva do som

Antes de chegar aos algoritmos que operam em Smart TVs e plataformas de streaming, a inteligência artificial vem somando novas ferramentas a etapas cruciais da produção cinematográfica. A literatura técnica recente, bem como os anais de conferências da Audio Engineering Society (AES), apontam para mudanças nos protocolos contemporâneos de tratamento do som. Deixamos a era do Processamento Digital de Sinais (DSP), baseado em lógica matemática fixa e previsível, para adentrar a era do processamento neural, onde o computador apreende as características espectrais do som através de inferência estatística (De Man et al., 2019). Em 2026, essa transformação já impacta ao menos três eixos da cadeia produtiva: a síntese vocal, a separação de fontes e a mixagem assistida.

No campo da gravação, a mudança toma forma através principalmente da síntese neural de voz (Neural Text-to-Speech ou Neural TTS) e da transferência de estilo (Voice Conversion). No passado, o uso de sintetizadores e samples podiam fazer essa tarefa, mas com frequência soavam artificiais ou robóticos, ao manipular e editar fonemas pré-gravados. Os novos modelos de deep learning conseguem modelar a prosódia, a respiração e a intenção dramática humana (Respeecher, 2021).

Um caso paradigmático dessa aplicação é o rejuvenescimento de vozes de personagens icônicos. Na série The Mandalorian (2020) e em O Livro de Boba Fett (2021), a LucasFilm enfrentou o desafio de trazer de volta o personagem Luke Skywalker com a aparência e a voz de 20 anos de idade. A solução não envolveu apenas

rejuvenescimento visual (de-aging), mas reconstituição sonora completa. A documentação técnica da empresa ucraniana Respeecher (2021), responsável pela tecnologia, informa que uma rede neural foi treinada com horas de gravações de arquivo de Mark Hamill – incluindo radionovelas, entrevistas e filmes das décadas de 1970 e 1980. O algoritmo 'aprendeu' a identidade vocal do ator jovem e aplicou o modelo sobre a performance de um dublê no set, gerando uma voz sintética indistinguível da original.

Quase ao mesmo tempo, a tecnologia desenvolvida pela empresa Sonantic permitiu que o ator Val Kilmer, após perder a capacidade de falar devido a um câncer na garganta, tivesse a voz recriada digitalmente para o filme Top Gun: Maverick (Joseph Kosinski, 2022). O processo, descrito por Mello-Klein (2022), envolveu o treinamento da IA com arquivos de áudio antigos do ator para criar um 'motor de voz' capaz de ler novas falas com a textura e a prosódia características de Kilmer. Tais avanços levantam questões éticas complexas sobre a necrofilia digital e autoria de performance. Esses tópicos se tornaram centrais nas greves do sindicato SAG-AFTRA em 2023, que debateram os limites das réplicas digitais e a substituição do trabalho humano em tarefas de Automated Dialogue Replacement (ADR), mas escapam aos objetivos deste artigo.

No eixo de edição e restauração, o paradigma está sendo modificado pela possibilidade de alterar elementos da mixagem final de forma independente dos agrupamentos de faixas pré-mixadas. Nesse ponto, é preciso explicar que sons pertencentes às três categorias principais da trilha sonora (diálogos, efeitos sonoros e vozes) são agrupados em faixas, chamadas stems, e entregues para reprodução nos cinemas e outras mídias, na mixagem final. Antes do advento da nova tecnologia, chamada Sound Separation, era impossível a qualquer pessoa que não fosse o mixador do filme alterar um elemento isolado de um desses stems; agora, não mais. Redes neurais treinadas para reconhecer padrões espectrais específicos derrubaram essa ideia, permitindo uma espécie de 'desmixagem' (do inglês demixing) de faixas consolidadas.

O documentário The Beatles: Get Back (2021), dirigido por Peter Jackson, tem sido considerado o marco zero dessa técnica no mainstream. A equipe de som, liderada por Giles Martin e Emile de la Rey, deparou-se com gravações de 1969 captadas em

mono, onde as vozes dos músicos estavam pouco legíveis, mascaradas pelo som intenso das guitarras e baterias. Para solucionar o problema, a equipe desenvolveu um software denominado MAL (Machine Audio Learning).

Segundo Martin (2025), o sistema foi treinado para diferenciar, em nível granular, o espectro sonoro de uma guitarra do som da voz humana ou de uma peça de bateria. Isso permitiu à equipe isolar detalhes de execução musical, tornando os arranjos mais discerníveis. A tecnologia de separação de fontes não ficou restrita a superproduções; ferramentas comerciais como o módulo Music Rebalance do software iZotope RX e a ferramenta Enhance Speech da Adobe democratizaram o acesso a algoritmos que limpam ruídos extremos e isolam vozes com um clique. O que antes exigia horas de edição manual espectral agora é resolvido por inferência probabilística, às vezes em questão de segundos.

Por fim, na etapa de mixagem, a IA atua cada vez mais como 'copiloto'. Ferramentas de mercado, como os plugins iZotope Neutron e smart:EQ (Sonible), utilizam aprendizado de máquina para analisar a trilha sonora e identificar conflitos de frequência em tempo real (De Man, 2019). Esses sistemas mapeiam os pontos em que instrumentos concorrem pelo mesmo espaço espectral – por exemplo, o mascaramento da voz pela trilha musical – e realizam ajustes de equalização para garantir a clareza das palavras.

Esses sistemas de mixagem assistida prometem eficiência técnica, liberando o sound designer para decisões criativas. Contudo, eles estão longe de serem unanimidade, pois críticos apontam para o risco de uma homogeneização estética (Moffat, Sandler, 2019). Se os algoritmos são treinados com bases de dados de mixagens consideradas dominantes e tradicionais pela indústria hollywoodiana, a aplicação massiva dessas ferramentas pode levar a uma padronização da sonoridade, em nível global. David Moffat e Mark Sandler (2019) apontam que idiossincrasias sonoras, texturas ruidosas e outras opções estéticas e estilísticas podem ser eliminadas em prol de uma limpeza algorítmica.

É neste cenário de manipulação algorítmica profunda – onde a voz pode ser clonada, efeitos sonoros alterados ou eliminados, e o equilíbrio espectral automatizado – que surge a demanda pela possibilidade de aplicar todo esse poder de processamento na ponta final da cadeia: a reprodução na casa do espectador. A migração dessas

tecnologias do estúdio para a sala de estar não deve ser vista como uma ruptura, mas como a automação sofisticada de práticas de ajuste que o usuário já ensaiava, com equalizadores e outras ferramentas mais simples. No atual momento, a tecnologia vai do estúdio para a sala de estar, na tentativa de resolver um problema antigo e persistente, que discutiremos a seguir: a dificuldade de entender o que os atores dizem.

A construção técnica e a materialidade da escuta

A crise da inteligibilidade e a resposta industrial via customização algorítmica não devem ser vistas apenas como problemas de engenharia, mas como sintomas de uma disputa epistemológica sobre a natureza da escuta cinematográfica. Ao analisarmos a operação do Dialogue Boost, que privilegia a clareza semântica em detrimento da textura ambiental, deparamo-nos com o que Lisa Coulthard (2013) discute sobre a escuta somática, argumentando que certos sons no cinema – como o impacto de um soco ou o uso de zumbidos e drones no limiar mais grave da audição humana, entre 20 e 120 Hz – não servem apenas para informar, mas para afetar fisicamente o corpo do espectador. Ao 'higienizar' a trilha para destacar a voz, a inteligência artificial remove essa camada de impacto físico que confere peso e presença ao mundo diegético, transformando uma experiência que deveria ser sentida no corpo numa mera transmissão de dados verbais para o intelecto.

Essa desmaterialização vai de encontro ao que propõe Miguel Mera (2016). Ao explorar a dimensão háptica do som e da música, Mera sustenta que o cinema contemporâneo busca uma tangibilidade, uma relação de devir na qual o som toca a pele da audiência e cria uma imersão sensorial completa. A intervenção subtrativa da IA, contudo, opera o desmonte dessa arquitetura sensível. Ao minimizar perceptualmente os ambientes ao fundo para isolar o primeiro plano (a voz), o algoritmo esvazia a densidade háptica da obra, que Mera e outros pesquisadores (Kulezic-Wilson, 2019; Carreiro, 2025) descrevem como característica importante do sound design cinematográfico contemporâneo, restando apenas o logos desencarnado, flutuando em um vácuo acústico artificial que nega a complexidade espacial elaborada pela direção original.

Neste contexto de interatividade, estamos diante de um debate complexo a respeito de um cenário de espectatorialidade que reestrutura toda a lógica de criação e recepção de uma obra. Afinal, a possibilidade de reconfigurar o som através de ajustes individuais também ocasiona uma reorganização dos regimes de escuta audiovisual, porque geram possibilidades múltiplas de dramaturgias sonoras e audiovisuais. Quando o audioespectador passa a construir uma hierarquia perceptiva própria, individual, a escuta deixa de ser guiada pela dramaturgia sonora proposta pela instância criativa. Porém, na medida em que diálogos, efeitos e música são criados para interagirem (entre si e com a imagem), e serem interpretados em um todo complexo, o audioespectador altera o impacto dramatúrgico da obra, as funções narrativas, afetivas e emocionais estruturantes, sempre que opta por modificar as relações entre os diversos sons componentes da trilha sonora integrada.

Para fundamentar essa transformação, é imperativo recorrer à crítica seminal de Jonathan Sterne (2012) sobre a construção cultural dos sentidos. Na introdução de The Sound Studies Reader, Sterne (2012, p. 9) desmonta o que pode ser traduzido como "litania audiovisual"4: a crença romântica de que a audição seria naturalmente imersiva, esférica, oposta a uma visão direcional; a ideia de que o som acessa nosso interior mais profundo, enquanto a visão permanece na superfícies; a noção de que o som vem até nós e nos envolve, queiramos ou não, enquanto a visão pode ser dirigida apenas para o que desejamos olhar. O autor demonstra que essas características são moldadas tecnologicamente.

O Dialogue Boost do Prime Video comprova essa tese na prática: de certo modo, ele treina o espectador para uma escuta cirurgicamente direcional e, de certa forma, desencarnada, sem peso. Ao aplicarmos a lente de Sterne (2012) ao nosso objeto, torna-se evidente que a IA opera a etapa final dessa fabricação sensorial. Ao permitir eliminar a natureza esférica (o ambiente, a imersão háptica de Miguel Mera) para garantir a direcionalidade da mensagem, a tecnologia de inteligência artificial consolida um modelo de escuta instrumental e pouco sensível.

Se a inteligência artificial oferece hoje ferramentas para 'consertar' o som, é preciso entender primeiramente o que se considera 'quebrado'. A história do cinema

[4] Do original "audiovisual litany" (Sterne, 2012, p. 9).

sonoro não é apenas uma cronologia de invenções técnicas, mas a história da consolidação de uma hierarquia estética onde a voz humana ocupa o topo da pirâmide. Desde a introdução do som sincrônico em 1927, o diálogo estabeleceu-se como o fio condutor da narrativa clássica, subordinando a música e os efeitos sonoros a uma função de suporte ou ambiência (Bordwell, 1985), com exceções pontuais quase sempre oriundas do cinema de gênero, em especial o horror (Hutchings, 2004, p. 128; Carreiro, Cánepa, 2025, p. 97). A transição do cinema sem som sincronizado para o sonoro revelou, desde o início, uma preferência ontológica. Os primeiros filmes não foram rotulados de 'sonorizados', mas de talkies (ou seja, 'falados'). O jargão popular, usado pela imprensa da época, denunciava a expectativa do público e da indústria: o som servia, primordialmente, para veicular a fala, as vozes dos atores. Efeitos sonoros e música eram secundários.

Segundo David Bordwell (1985), no modelo clássico de Hollywood, a voz tornou-se tão central para a banda sonora quanto a figura humana o é para o enquadramento visual. O teórico argumenta que a voz individualiza o personagem, explicita as motivações psicológicas e garante a causalidade narrativa. Sem a compreensão clara do diálogo, a corrente de eventos que constitui o roteiro se rompe. Por consequência, tecnologias de gravação, edição, mixagem e reprodução cinematográficas foram desenvolvidas para proteger a inteligibilidade vocal. Em 1936, a RCA introduziu o microfone unidirecional, cuja cápsula com seletividade espacial permitia aos técnicos isolar a voz dos atores, rejeitando os ruídos do set de filmagem (Carreiro, 2018). Em 1938, a indústria adotou um protocolo chamado Academy Curve, com um padrão homogêneo de equalização para salas de cinema. Esse protocolo atenuava drasticamente as frequências agudas (acima de 8.000 Hz) e graves (abaixo de 1.000 Hz), ressaltando a faixa média (entre 1.000 Hz e 4.000 Hz) – justamente a região espectral onde residem os formantes da fala humana e a articulação das consoantes (Florian, 2002).

Michel Chion (2008) traz para os estudos de som essa tendência, nomeando-a com o termo verbocentrismo. Para o teórico francês, o cinema é uma arte verbocêntrica não apenas por convenção, mas por imperativo psicoacústico. O aparelho cognitivo humano, argumenta Chion (2008), possui uma tendência inata de isolar vozes em meio a uma paisagem sonora complexa e buscar nelas um significado semântico. Quando

assistimos a um filme, não ouvimos todos os sons com a mesma atenção; nossa escuta é hierarquizada, flutuando em busca da palavra, que organiza o sentido da cena.

Apesar dessa hegemonia histórica, a relação entre a voz e o espaço sonoro nunca foi isenta de tensões. James Lastra (2012) oferece uma contribuição fundamental para entendermos o atual cenário de crise, ao propor uma distinção entre dois modos de representação sonora: o fonográfico e o telefônico. O modo fonográfico, segundo ele, almeja fidelidade perceptual (Lastra, 2012, p. 248); ou seja, busca reproduzir o evento sonoro com todas as características espaciais e acústicas originais, captadas no espaço físico onde ele ocorreu. Se dois personagens conversam em uma fábrica ruidosa, uma gravação fonográfica fiel capturaria o barulho das máquinas competindo com as vozes, a reverberação do galpão e a distância física dos atores em relação ao microfone. O resultado é um realismo acústico imersivo, porém, muitas vezes, sujo e difícil de decifrar.

Em oposição, o modo telefônico prioriza a inteligibilidade e a transmissão da mensagem, em detrimento da verossimilhança espacial. Assim como o telefone, que elimina frequências desnecessárias para garantir que a mensagem chegue clara ao outro lado da linha, o cinema clássico prioriza a clareza da voz. Lastra (2012) observa que, na maioria dos filmes, mesmo se um personagem estiver distante da câmera ou em um ambiente barulhento, ouvimos sua voz com uma clareza e proximidade impossíveis na vida real. O som é limpo, seco e frontal, garantindo que nenhuma frase importante do roteiro seja perdida pelo espectador.

Essa dicotomia explica a natureza das ferramentas de IA contemporâneas. Ao minimizarem sonoridades para destacar a voz, recursos como o Dialogue Boost operam uma ‘telefonização’ mais radical da trilha sonora. Muitas vezes, essas tecnologias sacrificam a complexidade fonográfica (o ambiente, a música, a textura do mundo) para garantir a eficiência telefônica (a entrega da mensagem verbal). De todo modo, se o modelo telefônico reinou durante o século XX, as primeiras décadas do século XXI trouxeram uma ruptura que resultou na atual crise da inteligibilidade da voz. A partir dos anos 2000, e intensificando-se de 2010 em diante, cinéfilos e críticos começaram a notar um fenômeno desconcertante: acumulavam-se, em redes sociais e fóruns de Internet, reclamações de audioespectadores de que os diálogos estavam se tornando inaudíveis (Thornton, 2022).

Essa crise explodiu na cultura pop após o lançamento de Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge (The Dark Knight Rises, 2012), de Christopher Nolan. A voz do vilão Bane (Tom Hardy), abafada por uma máscara e processada digitalmente, gerou uma onda de reclamações, obrigando o diretor a remixar o áudio antes do lançamento massivo. Nolan tornou-se pivô DA polêmica, com filmes subsequentes como Interestelar (Interstellar, 2014) e Tenet (2020) sendo alvo de críticas ferozes por mixagens que enterravam os diálogos sob camadas de música e efeitos sonoros.

O problema não é autoral, mas sistêmico, pois questões técnicas que envolvem o trabalho com áudio digital podem causar percepções desconfortáveis para o audioespectador, que aprendeu a ouvir os diálogos sempre de forma preponderante, quase sempre mais altos do que efeitos e música. Filmes e séries de diferentes realizadores e países de origens, vêm sendo objeto de reclamações parecidas. O seriado de guerra britânico SS-GB (2017), a série de aventura da Marvel O justiceiro (2017-2019) e o drama político brasileiro O mecanismo (2018) são três de muitas obras criticadas pelo público, a partir da mesma premissa comum: os diálogos estariam quase na mesma intensidade de música e efeitos sonoros. Mais de 100 pessoas foram ao Twitter reclamar desse problema, no dia da exibição do primeiro episódio de SS-GB, em 2017; o debate chegou à Câmara dos Lordes (o Congresso Nacional da Inglaterra), com parlamentares questionando a BBC por isso (Ward, 2017). José Padilha e Selton Mello, diretor e ator do seriado brasileiro O mecanismo, abordaram o mesmo tema em entrevistas, algum tempo depois, apontando um suposto erro de mixagem (Brito, 2019).

Em uma reportagem publicada no site especializado SlashFilm, Ben Pearson (2022) entrevistou editores, mixadores de som e sound designers sobre o fenômeno, revelando que existe consenso entre os profissionais de que o fenômeno é real. Essa unanimidade se estende ao reconhecimento de que não existe uma causa isolada, mas uma complexa interação de fatores que se agravaram nos últimos 20 anos. Dentre esses fatores, destaca-se a escolha estética naturalista adotada por diretores como Nolan, Alejandro Iñárritu e Alfonso Cuarón, que buscam um audiovisual mais verossímil, incorporando erros, incompreensões e murmúrios típicos da vida cotidiana. O hábito de consumir conteúdo audiovisual em dispositivos como smartphones e notebooks, com reprodução sonora de baixa qualidade; o uso maciço de microfones de lapela (que sacrifica frequências entre 2.000 e 4.000 Hz, essenciais para a clareza de consoantes, e

gera artefatos que degradam a qualidade acústica); e a compressão severa de áudio para plataformas de streaming (que diminui a dinâmica sonora, aproximando as distâncias entre os níveis de intensidades dos diálogos, da música e dos efeitos), tirando a clareza das transientes da fala (Pearson, 2022; Thornton, 2022) são outros fatores.

A customização da escuta

A resposta da indústria tecnológica à crise da inteligibilidade acelerou um movimento pré-existente de fragmentação e personalização. Historicamente, o ouvinte de música já dispunha de ferramentas para intervir na obra (como equalizadores gráficos e seletores de loudness); o que vemos agora é a transposição dessa cultura da intervenção para o domínio da narrativa audiovisual, agora mediada por metadados e algoritmos inteligentes. Nesse ponto, cabe observar que a individualização da experiência do usuário não é exatamente uma novidade, mas ocorria de forma mais limitada há poucos anos. Um exemplo pode ser encontrado por ocasião da digitalização do sinal televisivo, consolidada globalmente entre meados dos anos 2000 e a década de 2010 (no Brasil, o desligamento do sinal analógico iniciou-se em 2015). A mudança de tecnologia alterava a relação do espectador com o aparelho receptor; o televisor deixava de ser um mero exibidor de sinais de broadcasting para tornar-se um computador, capaz de processar metadados e oferecer ao usuário um menu de intervenções estéticas sobre a obra audiovisual.

No período analógico, a intervenção do audioespectador sobre o som se limitava ao ajuste de intensidade geral (volume) e, em aparelhos de maior fidelidade, a controles de equalização (frequências graves, médias e agudas). Com a massificação das Smart TVs, os fabricantes começaram a implementar perfis de processamento de áudio predefinidos (presets), desenhados para compensar as deficiências acústicas dos alto-falantes cada vez mais finos e posicionados na parte traseira dos aparelhos.

Os presets de áudio, em especial os modos ligados ao reforço dos diálogos ou da voz, funcionam aplicando uma curva de equalização em forma de sino, que acentua as frequências entre 1.000 Hz e 4.000 Hz, ao mesmo tempo em que aplicam compressão dinâmica para reduzir a discrepância entre sons fracos e fortes. Embora funcionais, essas

ferramentas terminam por 'achatar' a mixagem final, o que limita sua eficácia: ao aumentar a faixa de frequência onde ficam os transientes, muitas vezes distorcem a música ou alteram a timbragem geral. A verdadeira revolução na customização exigiria uma mudança na própria estrutura do arquivo de áudio, migrando do paradigma de canais para o de objetos sonoros.

Nesse ponto, é necessária uma explicação mais técnica. A tecnologia digital mais tradicional de som, adotada no começo da década de 1990, é baseada em canais (Channel-Based Audio), seja estéreo (2.0) ou surround (5.1, 7.1). Nesse modelo, o mixador distribui os efeitos sonoros e músicas por cada alto-falante disponível, direcionando a voz para o canal central. Uma vez renderizado o arquivo final, essas decisões são imutáveis, como uma fotografia impressa onde não se pode mais mover os personagens (Carreiro, 2018).

Desde o lançamento do Dolby Atmos, em 2012, e de concorrentes como o Auro 3D, a tecnologia de reprodução sonora mudou, passando à Mídia Baseada em Objetos (Object-Based Media), que, embora tecnicamente disruptiva, não concretiza uma ruptura ontológica ou epistemológica no modelo de escuta audiovisual dominante, mas sim a maturação tecnológica da tendência de individualização da escuta. Embora parta de uma mixagem tradicional em 7.1, a Mídia Baseada em Objetos trata cada elemento sonoro – um diálogo, um efeito sonoro – como objeto de áudio independente, que possui metadados e pode viajar entre os alto-falantes em qualquer direção (BBC Research & Development, 2023).

Esses metadados contêm instruções sobre onde o som deve ser posicionado no espaço 3D, qual sua intensidade relativa e como ele deve se comportar. O arquivo final não é uma mixagem pronta, mas um pacote de dados que será renderizado apenas no momento da exibição, pelo processador de áudio da casa do audioespectador. Isso permite uma flexibilidade inédita: se o diálogo é um objeto separado da música, o usuário final pode, teoricamente, alterar a intensidade apenas do diálogo, sem afetar o resto da trilha.

Neste sentido, tecnicamente, é preciso que haja uma reconfiguração dos objetivos criativos da etapa da mixagem. No novo contexto de customização da escuta, a função de um mixador pode vir a ser, mais do que criar um produto finalizado (como propõe a pós-produção de som, atualmente), mas um conjunto de camadas sonoras

reconfiguráveis em tempo real, num processo contínuo, ao gosto do audioespectador. No contexto da exibição em uma sala escura, lutava-se para controlar a escuta, tornando-a coletiva; o público ouvia a obra finalizada, de preferência em ambiente controlado, e com dispositivos adequados. No contexto contemporâneo da exibição predominantemente individual, a mixagem audiovisual deve criar um esquema de interação entre arquivos sonoros que permita múltiplas configurações adaptáveis de escuta. O mixador, então, passa a ter a função de estabelecer relações entre camadas e objetos sonoros, definindo o que pode ser alterado e o que deve ser preservado para que a dramaturgia sonora se sustente, deixando como resultado não uma mixagem final fechada, mas um campo de possibilidades de escutas sonoras.

Pesquisas apontam que o público está interessado em experimentar. A emissora pública britânica BBC foi pioneira em testar as implicações de acessibilidade dessa tecnologia. Ward (2017) relata uma série de experimentos realizados com a tecnologia de objetos para resolver as queixas de inteligibilidade de sua audiência. Em um teste com transmissões de partidas de futebol, a emissora permitiu que os telespectadores ajustassem, via controle remoto, o balanço entre o áudio da narração e o som da torcida no estádio. Os resultados foram contundentes. Segundo a pesquisa, 77% dos participantes aprovaram a funcionalidade e manifestaram o desejo de que o recurso fosse implementado definitivamente (Ward, 2017). A BBC expandiu os testes para a dramaturgia, lançando um episódio da série Doctor Who com áudio binaural e opções de mixagem personalizável.

Esses experimentos demonstraram que o público deseja atuar como co-mixador. A passividade espectatorial, presumida pelo modelo de cinema clássico, dá lugar a uma interatividade funcional. O espectador contemporâneo, consumindo conteúdo em ambientes adversos – no ônibus ou metrô com fones de ouvido, na cozinha com o barulho da geladeira, ou na sala com crianças brincando –, necessita adaptar o produto audiovisual a realidades acústicas distintas. A transição do consumo audiovisual para as plataformas de streaming acelerou ainda mais a adoção da lógica baseada em objetos, ainda que de forma híbrida. Plataformas como Netflix, Amazon Prime Video e Disney+ precisam entregar conteúdo para um ecossistema fragmentado de dispositivos (smartphones, tablets, soundbars, home theaters). Metadados

acoplados aos arquivos de áudio instruem o aplicativo sobre como guiar os objetos sonoros para cada situação (International Telecommunication Union, 2017).

Foi neste contexto que ferramentas que utilizam tecnologias de inteligência artificial, como o Dialogue Boost da Amazon, emergiram: não como uma anomalia, mas como a concretização comercial da noção de Mídia Baseada em Objetos, agora devidamente assistida por inteligência artificial. Se a tecnologia OBM fornece a estrutura (a separação dos elementos), a IA fornece a automação (a identificação e o isolamento de cada componente sonoro). Ao oferecer ao usuário opções como o Dialogue Boost, a Prime Video está, na prática, entregando uma interface simplificada de uma mesa de mixagem. O espectador não precisa entender de decibéis ou frequências; ele apenas seleciona o nível de conforto desejado. Contudo, como veremos na análise a seguir, a maneira como a IA executa esse comando revela estratégias de processamento que desafiam a integridade estética da obra original.

Estudos de caso: A Maravilhosa Sra. Maisel e Fallout

Para investigar empiricamente como a inteligência artificial intervém na estrutura da mixagem cinematográfica, no caso do Dialogue Boost, buscamos séries de destaque da plataforma, dos últimos três anos, que disponibilizam a ferramenta para o usuário. Selecionamos como objeto de estudo a série Maravilhosa Sra. Maisel (The Marvelous Mrs. Maisel, Amy Sherman-Palladino, 2017-2023), uma produção original da Amazon Prime Video. A escolha justifica-se por três critérios: primeiramente, trata-se de uma produção de orçamento generoso, cuja mixagem original segue padrões rigorosos de qualidade técnica, eliminando variáveis como captação de som direto defeituosa. Em segundo lugar, a série caracteriza-se por diálogos rápidos e sobrepostos, típicos do gênero cômico, o que torna a inteligibilidade um desafio intrínseco à estética escolhida. Por fim, a produção foi uma das pioneiras a disponibilizar o recurso Dialogue Boost, em abril de 2023 (Amazon Staff, 2023).

A ferramenta Dialogue Boost oferecia, ao usuário, em 2023, três níveis de intervenção: Low, Medium e High. Em 2025, ela disponibiliza apenas o Medium e o High. Para fins de contraste analítico, optamos por realizar uma análise comparativa entre a

trilha sonora original (selecionada como padrão pela plataforma) com a versão Dialogue Boost: High, que aplica o nível máximo de processamento algorítmico. A análise recaiu sobre os três primeiros episódios da quinta temporada.

Como sabemos, a análise de áudio esbarra com frequência na subjetividade da escuta dos analistas. Para superar essa limitação e conferir maior rigor científico à investigação, desenvolvemos uma metodologia de análise espectral (Carreiro, Opolski, 2022) e a utilizamos no estudo de caso. Esta abordagem propõe a transposição de dados sonoros para o domínio visual, através de espectrogramas tridimensionais. Este procedimento permite a observação objetiva de parâmetros físicos do som, que poderiam passar despercebidos numa audição menos especializada.

Vale a pena mencionar, ainda, que em mudanças de intensidade muito sutis, os gráficos espectrais podem não apresentar diferenças visíveis. Nesse sentido, reforçamos que essa abordagem metodológica constitui uma opção plausível para a análise de trilhas sonoras, mas sempre como apoio secundário à percepção sonora. A escuta atenta continua a ser o sentido primário a desencadear a análise. Contudo, é preciso lembrar que a escuta é um ato individual que, embora possa ser treinado e desenvolvido, está sujeito a idiossincrasias de natureza fisiológica e cognitiva, que o individualizam. O que queremos dizer é que, via de regra, a percepção visual do gráfico espectral não é uma metodologia que substitui a percepção sonora, mas a complementa.

O protocolo técnico consistiu na extração digital do áudio estéreo diretamente da plataforma de streaming. Utilizou-se a placa de som virtual Soundflower para rotear o áudio do navegador para o software de gravação Audacity, garantindo a integridade do sinal sem conversões analógicas. Os arquivos resultantes, no formato WAV sem compressão, foram importados em seguida para o software de restauração e edição espectral iZotope RX.

O iZotope RX gera gráficos tridimensionais, nos quais o eixo horizontal representa o tempo, o vertical representa as frequências (de 20 Hz a 20.000 Hz, mesma faixa da audição humana), e a intensidade é representada pela cor: tons esbranquiçados e alaranjados indicam alta energia sonora (volume mais alto), enquanto o fundo preto representa o silêncio; portanto, quanto mais clara a cor laranja, maior a intensidade do som. Essa ferramenta funciona como uma espécie de microscópio sonoro, permitindo

dissecar o som gravado em todas as camadas constituintes. As imagens que ilustram esse artigo, oriundas dos espectrogramas, foram geradas pelo iZotope RX.

O primeiro passo da análise foi a medição da intensidade média (Loudness Integrated) de cada obra, utilizando o padrão internacional ITU-R BS.1770-4, que regula níveis de áudio para broadcasting e streaming (International Telecommunication Union, 2017).

Figuras 1 e 2 - Episódio completo de A Maravilhosa Sra. Maisel, sem e com Dialogue Boost

Fonte: iZotone RX (acervo dos autores)

A expectativa inicial era de que a versão com Dialogue Boost apresentasse níveis de intensidade superiores, dada a promessa de reforço do diálogo. No entanto, a medição do primeiro episódio revelou um dado curioso. A trilha sonora original apresentou um Loudness Integrated de -21.4 LKFS5. Este valor está dentro dos padrões de medição utilizados pela plataforma Amazon Prime Video, cuja intensidade sonora média exigida aos mixadores é de -24 LKFS, com uma margem de 2 a 3 LKFS para mais e para menos (Amazon, 2016).

A surpresa maior veio depois: a versão de áudio extraída com a ferramenta Dialogue Boost: High ligada registrou -35.6 LKFS. Esse valor representa uma queda abrupta de 14.2 dB na intensidade sonora. Segundo Holman (2005, p. 213), uma variação de 10 dB é percebida psicoacusticamente pelo ouvido humano como uma redução de 50% da intensidade. Portanto, o audioespectador que ativa o recurso de

5 A intensidade da pressão sonora de produções audiovisuais para streaming é regulamentada internacionalmente pela norma técnica ITU-R BS.1170, acordada em 2015. Esta norma foi criada pela International Telecommunication Union (Sindicato Internacional de Telecomunicações, em tradução livre), estabelecendo o LKFS (Loudness K-eighted relative to Full Scale) como unidade de medida padrão a ser utilizada para a normalização do áudio, em sistemas de transmissão televisivas e streaming de música e vídeo (INTERNATIONAL, 2017). A normalização é a técnica capaz de igualar a intensidade dos sons ouvidos, tanto de uma produção para a outra dentro da mesma plataforma, quanto em plataformas diferentes.

reforço do diálogo no primeiro episódio recebe, ao contrário do que se poderia esperar, um som com menos intensidade. Essa discrepância implicou em algumas consequências para o trabalho de análise.

A primeira, e mais óbvia, residiu na falta de normalização no algoritmo de implementação da ferramenta. As duas faixas de áudio têm, entre si, uma discrepância superior às margens de 2 a 3 LKFS aceitos pela Amazon Prime Video. A partir desta primeira experiência, decidimos verificar se outros episódios tinham a mesma característica. Extraímos a trilha sonora dos episódios 2 e 3 da mesma série e descobrimos que, neles, ambas as versões analisadas (original e com Dialogue Boost: High) estão com loudness integrated alterado, variando entre -32 e -34 LKFS. Em outras palavras: embora possuam entre si níveis de intensidade semelhantes, as duas versões de áudio também estão com intensidade 50% abaixo da marca estabelecida pela Amazon para programas exibidos na plataforma.

Intrigados com essas informações, decidimos efetuar uma comparação com níveis de loudness integrated de outras produções originais da Amazon Prime Video. Extraímos as trilhas de áudio dos filmes O Som do Silêncio (Sound of Metal, Darius Marder, 2019), no qual o loudness integrated atinge média de -22,5 LKFS. Em Coda – No Ritmo do Coração (Sian Heder, 2021), o loudness integrated médio é de -21,4 LKFS. Essas medições nos deram a certeza de que a Prime Video segue o padrão da norma técnica internacional; por motivo desconhecido, contudo, na série Maravilhosa Senhora Maisel, a plataforma permitiu um padrão de loudness diferenciado. De toda forma, nos episódios 2 e 3, a diferença entre as versões original e com Dialogue Boost: High existe, mas é pequena (loudness integrated variando entre -32 e -34 LKFS). Esse fato possibilita uma percepção mais clara das alterações impressas à trilha sonora pela ferramenta, e por consequência, a análise comparativa entre as duas versões pôde ser feita de modo mais preciso.

A principal anomalia detectada – a intensidade geral cerca de 50% mais baixa na trilha geral de áudio de todos os episódios analisados – evidenciou a estratégia subtrativa da ferramenta de inteligência artificial da Amazon Prime Video: ao tentar isolar o diálogo, o algoritmo parece ter descartado tanta informação sonora (efeitos sonoros e música, sobretudo) que a energia média dos arquivos despencou.

Em seguida, para tentar compreender como o Dialogue Boost opera em nível microestrutural, isolamos cenas específicas. A análise visual dos espectrogramas confirmou que a inteligibilidade prometida pela Amazon não estava ocorrendo pela amplificação da voz, mas pela redução de intensidade sonora de ambientes, efeitos sonoros e músicas. A ferramenta de inteligência artificial podia isolar diálogos, mas ao invés de elevar a intensidade dos diálogos, fazia o contrário – reduzia os demais sons.

Um teste ainda mais complexo para a IA ocorreu aos 28 minutos do terceiro episódio. Na cena, dois personagens conversam em um bar, com música ao vivo. Eles falam sobre outros personagens, por sua vez sentados em mesas dispostas entre os protagonistas e o palco. As falas dos protagonistas possuem intensidade constante; os diálogos dos outros atores são evidenciados apenas quando viram assunto da conversa principal. Nesses momentos, a câmera focaliza as pessoas que são objeto da conversa, e as vozes delas são apresentadas com mais intensidade, para trazer ao som a perspectiva mais aproximada da edição de imagens, e ao mesmo tempo reforçar a presença no recinto.

Figuras 3 e 4: Cena da conversa no bar, sem e com Dialogue Boost

Fonte: iZotone RX (acervo dos autores)

Ocorre então um reforço sensorial: a imagem fornece elementos para ilustrar a informação semântica, porque o movimento de câmera e os cortes da montagem sublinham a história que está sendo verbalizada. Além do diálogo principal e das falas dos personagens que são o foco da conversa, temos outros dois elementos sonoros importantes para a cena: a música e o vozerio. Ambos parecem, em um primeiro momento, estar apenas compondo o ambiente e dando-lhe verossimilhança, mas ao final da cena, se articulam com o enredo, pois a banda para de tocar, reagindo a uma

ação mal educada da plateia. Neste momento, o vozerio se manifesta, mostrando contrariedade.

Nesta cena, o desafio algorítmico era maior: tanto a música cantada quanto o vozerio da multidão contêm sonoridades vocais humanas. Será que a IA seria capaz de distinguir a voz do protagonista do canto do vocalista, ou do vozerio dos figurantes? Para aumentar nossa dúvida, trata-se de uma cena sonoramente complexa. A observação do espectro mostra menos cor alaranjada na versão com Dialogue Boost; portanto, há menos intensidade sonora. Direcionando o foco do olhar para os segundos iniciais, conseguimos perceber com clareza a ausência relativa de frequências agudas e de seus devidos harmônicos. Uma visão aguçada pode identificar inúmeras outras diferenças.

A música e o vozerio tiveram a intensidade bastante minimizada na versão com Dialogue Boost. Em outras palavras: a ferramenta desenvolvida pela Amazon Prime Video não deu ênfase a essas vozes; agrupou-as junto com os demais sons do ambiente e minimizou as intensidades, para que apenas as falas personificadas, proferidas por personagens narrativamente relevantes, fossem enfatizadas. A partir desse dado, podemos concluir que o Dialogue Boost não identifica a qualidade de um som vocal e trabalha especificamente com ele. A ferramenta é programada para identificar os stems6 de sons, minimizando os stems de efeitos sonoros e música.

Além disso, o deslocamento do olhar analítico para os 18 segundos finais da cena comprova visualmente a nossa afirmação: o Dialogue Boost, neste caso, adiciona inteligibilidade não por enfatizar o diálogo, mas sim por minimizar a intensidade das outras sonoridades. As demais informações sonoras, como vozerio e música, permanecem, só que em menor intensidade, como podemos perceber observando o tom mais claro da cor laranja e os picos de intensidade da forma de onda (a linha horizontal azul no meio dos gráficos). A proposta estética da cena foi alterada; a música tocada pela banda e o burburinho da plateia foram suavizados, o que tornou a sequência menos tensa.

[6] *Stem* é o nome dado ao conjunto de sons que compreendem cada um dos 3 principais grupos da mixagem final: diálogos, efeitos sonoros e música. Na prática o áudio mixado é dividido em stems para que possa ser dublado em outros idiomas, mantendo a concepção do design sonoro original.

Nos exemplos analisados, o algoritmo parece operar através de uma hierarquização de foco: ele detecta os padrões de fala que estão em primeiro plano, e classifica todo o resto como ruído. Na versão original, a música e o walla (o vozerio) preenchem os espaços entre as falas dos protagonistas, criando uma mise-en-scène sonora contínua. Na versão com Boost, esses elementos de fundo são comprimidos, criando um efeito de pumping (oscilação de intensidade) perceptível. A ferramenta de IA não funciona como amplificador, mas como equalizador dinâmico subtrativo.

Além de analisar o uso do Dialogue Boost em uma das séries pioneiras a disponibilizar a ferramenta para o usuário, decidimos repetir a análise em outra produção mais recente, para verificar se o padrão continuava o mesmo. Após realizar uma apreciação auditiva de obras lançadas entre 2024 e 2025, identificamos que a resposta é sim: o padrão de uso da ferramenta – reduzir a intensidade de música e efeitos sonoros, mantendo o nível dos diálogos definidos pela mixagem original – é idêntico.

Ao procurar por obras realizadas nos últimos dois anos que contêm o Dialogue Boost, percebemos que são inúmeras as cenas em que a atuação da ferramenta é auditivamente perceptível. Em vez de atuar como recurso de ajuste discreto, a ferramenta frequentemente reorganiza de maneira abrupta a hierarquia das camadas sonoras, comprometendo (ao menos a ouvidos treinados) a reconstrução do espaço acústico. A título de exemplo, gostaríamos de citar quatro momentos de produções realizadas em 2024 e 2025.

De 2024, destacamos o episódio inicial da primeira temporada da série Fallout (Graham Wagner e Geneva Robertson-Dworet, 2024-). Numa cena de luta que ocorre aos 26 minutos, a supressão da música deixa um vazio sonoro peculiar, esvaziando a tensão dramática que tradicionalmente se constrói entre música, efeitos e diálogo. Outro exemplo bastante claro vem da série Expatriadas (Expats, Lulu Wang, 2023-2024), também do episódio inaugural da primeira temporada. Há um momento em que a canção entoada por Margaret, em resposta à música diegética, evidencia uma descontinuidade perceptiva entre a voz e o ambiente musical em que ela se encontra, aos 47 minutos.

Do ano de 2025, destacamos um momento oriundo do episódio inicial da segunda temporada de Fallout. Durante uma conversa aos 49 minutos, a explosão

(literal) da cabeça de um personagem tem seu potencial expressivo bastante reduzido pela atenuação brusca e grande dos efeitos sonoros, enfraquecendo o impacto sensorial do acontecimento. Por fim, o primeiro episódio da temporada inicial da animação The Mighty Nein (Critical Role Productions, 2025-), possui várias cenas nas quais a ausência quase absoluta de música e efeitos sonoros produz um esvaziamento artificial e súbito do espaço acústico, no qual o diálogo se apresenta como uma entidade sonora isolada, flutuando em um vácuo acústico.

Para efeito de comparação mais detalhada e aprofundada, feita com o uso do método de análise espectral, elegemos entre os quatro exemplos citados a cena da explosão da cabeça no episódio inicial da segunda temporada da série Fallout. Ao fazer a medição da intensidade média (Loudness Integrated) dos episódios, utilizando os mesmos critérios aplicados anteriormente, percebemos que a trilha sonora original está com Loudness Integrated de -23.3 LKFS. Já a versão da trilha sonora extraída com a ferramenta Dialogue Boost: High habilitada está com -31.2 LKFS. Como se pode notar, trata-se de padrão idêntico ao verificado em Maravilhosa Sra. Maisel.

Figuras 5 e 6 - Episódio da primeira temporada de Fallout, sem e com Dialogue Boost

Fonte: iZotope RX (acervo dos autores)

A visualização comparada da onda sonora no centro das duas imagens espectrais, que exibem o conteúdo sonoro do episódio completo, permite perceber a diferença significativa de intensidade com o Dialogue Boost ativado (Figura 5) e desativado (Figura 6). Para complementar nossa análise, aplicamos um zoom e visualizamos de maneira detalhada os gráficos espectrais do momento da explosão da cabeça, aos 48’35. Na cena, um trabalhador submetido à implantação de um chip cerebral que permite o controle de suas ações pela empresa desperta e troca breves

palavras com Lucy. A cabeça dele explode no exato momento em que profere, pela terceira vez (e aos gritos) a frase “Go home!”.

Acompanhando as figuras a partir dos diálogos transcritos, é possível notar que as informações de fala estão presentes em ambas as representações; contudo, na segunda imagem (Figura 8), verifica-se a acentuada redução da informação sonora dos efeitos sonoros, em tonalidade laranja-amarelada. A supressão da maior parte dos sons da explosão altera de maneira decisiva a experiência auditiva da cena, produzindo versões cujo impacto sensorial e expressivo se mostra radicalmente distinto.

Figuras 7 e 8 - Cena da conversa, sem e com Dialogue Boost

Fonte: iZotope RX (acervo dos autores)

Nossos achados nesta experiência analítica confirmam, materialmente, a teoria de James Lastra (2012) sobre o privilégio do modo telefônico no áudio de produções audiovisuais. O Dialogue Boost transforma a rica complexidade sonora em uma transmissão limpa e funcional, embora ainda verossímil e eficiente. A inteligibilidade é priorizada a ponto de descaracterizar – pelo menos no mais intenso dos modos de aplicação do Dialogue Boost – a narrativa espacial. Assim, o audioespectador ganha a palavra, mas perde o mundo em volta.

Considerações finais

A investigação conduzida ao longo deste artigo, culminando na análise espectral da ferramenta de inteligência artificial denominada Dialogue Boost, aponta para uma transformação estrutural na ontologia do som cinematográfico. Se, no século

XX, a mixagem final de um filme era encarada como uma estrutura fixa e autenticada pela visão do diretor, o século XXI, mediado por algoritmos de inteligência artificial, parece reconfigurar a obra audiovisual como um banco de dados fluido, passível de rearticulação em tempo real pelo usuário final. Isso tem consequências positivas e negativas.

O estudo de caso da série Maravilhosa Sra. Maisel revelou uma dissonância entre o discurso de marketing e a realidade técnica. A Amazon rotulou sua ferramenta com a promessa de um 'impulso' (boost), sugerindo acréscimo de energia. Contudo, os dados espectrais analisados demonstram que a IA opera pela subtração. Para garantir a inteligibilidade em um ecossistema de dispositivos precários (smartphones, tablets) e ambientes ruidosos, o algoritmo sacrifica parte da complexidade ambiental da obra.

Essa constatação valida a tensão teórica proposta por James Lastra (2012), sugerindo o Dialogue Boost como uma ferramenta de mecanização do modo telefônico de escuta cinemática. Ele prioriza a mensagem verbal, ao mesmo tempo em que relativiza o realismo fonográfico. Ao suavizar o som do metrô ou da banda no bar para destacar a fala, a ferramenta modifica a diegese fílmica e prioriza a compreensão semântica sobre a riqueza acústica; a palavra sobre a sensação.

Talvez a implicação mais significativa deste fenômeno seja o deslocamento da autoria. Mais do que inaugurar uma prática, ferramentas como o Dialogue Boost e as tecnologias de mídia baseadas em objetos aprofundam uma tendência já consolidada de individualização da experiência espectatorial no consumo doméstico. Assim como os sistemas de reprodução musical há décadas oferecem opções de equalização que permitem ao ouvinte intervir na massa sonora, essas novas ferramentas elevam o espectador ao status de co-mixador. Se, historicamente, a indústria operou sob um modelo de 'tamanho único' – no qual a mixagem final aprovada pelo diretor era a única via de acesso à obra –, a tecnologia contemporânea torna essa mixagem mais líquida, permitindo que os parâmetros originais sejam reconfigurados conforme a conveniência de quem ouve.

Tudo isso sugere um dilema ético sobre a integridade da obra de arte. Se um diretor como Christopher Nolan mixa intencionalmente um diálogo para ser mais sentido do que ouvido, até que ponto é aceitável que uma textura sônica caótica de guerra – como em Dunkirk (2014) – seja suavizada de acordo com o conforto do

espectador? E, no sentido contrário, em que medida a liquidez da mixagem transforma cada indivíduo diante de uma tela em coautor daquilo que vê? A fronteira entre customização (ajuste de conforto) e intervenção editorial (mudança de sentido) torna-se nebulosa.

Ao delegar ao algoritmo e ao usuário o poder de alterar o balanço espectral, a indústria permite que a intenção do autor se torne adaptável, de acordo com as preferências e a relação de experiência que o usuário deseja. O filme deixa de ser um discurso fechado para se tornar um serviço ajustável. Nesse sentido, a emergência da IA na ponta do consumo da cadeia produtiva do audiovisual sugere que o papel do mixador e do sound designer pode estar mudando. Em vez de esculpir realidades sonoras de universos diegéticos fechados, esses profissionais passam a trabalhar como arquitetos de possibilidades sonoras. Mais do que 'melhorar' o som de filmes e séries, a inteligência artificial pode estar reescrevendo o contrato social entre criadores e público, dentro da lógica de que o audioespectador possui uma liberdade estruturada, pois ele altera o que for permitido por realizadores e distribuidores.

Referências

AMAZON Original Spec and Delivery. **Gearspace**, 31 mar. 2016. Disponível em: https://gearspace.com/board/post-production-forum/1077559-amazon-original-spec-delivery.html. Acesso em: 25 nov. 2025.

AMAZON STAFF. Prime Video launches a new accessibility feature that makes it easier to hear dialogue in your favorite movies and series. **About Amazon**, 18 abr. 2023. Disponível em: https://www.aboutamazon.com/news/entertainment/prime-video-dialogue-boost. Acesso em: 24 nov. 2025.

BBC RESEARCH & DEVELOPMENT. Object-based media. **BBC**, 2023. Disponível em: https://www.bbc.co.uk/rd/object-based-media#work. Acesso em: 24 nov. 2025.

BORDWELL, David. The introduction of sound. In: BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; STEIGER, Janet (org.). **The classical Hollywood cinema**: film style & mode of production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985. p. 298-308.

BRITO, Carlo. 'O mecanismo' volta e Selton Mello explica sussurros: 'Eu não falo baixo, as pessoas falam alto'. **G1**, 10 maio 2019. Disponível em: https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2019/05/10/o-mecanismo-volta-e-selton-mello-explica-sussurros-eu-nao-falo-baixo-as-pessoas-falam-alto.ghtml. Acesso em: 24 nov. 2025.

CARREIRO, Rodrigo. A história do som dos filmes. In: CARREIRO, Rodrigo (org.). **O som do filme**: uma introdução. Curitiba: Editora da UFPR, 2018. p. 35-86.

CARREIRO, Rodrigo. O papel da respiração no cinema de horror. **E-Compós**, v. 23, 2020.

CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora. O espectro do som como ferramenta de análise fílmica. **PÓS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da EBA/UFMG**, v. 12, n. 24, p. 388–414, 2022.

CARREIRO, Rodrigo. Construindo um cinema sensorial: música, voz e efeitos sonoros além de fronteiras. **Revista Música**, v. 25, n. 1, p. 377–401, 2025.

CARREIRO, Rodrigo; CÁNEPA, Laura Loguercio. **Cinema de Horror:** Uma Introdução. São Paulo: Gênio Editorial, 2025.

CHION, Michel. **A audiovisão**. Lisboa: Texto e Grafia, 2008.

COULTHARD, Lisa. Dirty sound: Haptic noise in new extremism. In: VERNALLIS, Carol; HERZOG, Amy; RICHARDSON, John (orgs.). **The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media**. New York: Oxford University Press, p. 115-126, 2013.

DE MAN, Brecht et al. The mix evaluation dataset. In: **137th Audio Engineering Society Convention**. Los Angeles: AES, 2014. Disponível em: https://www.aes.org/e-lib/browse.cfm?elib=17478. Acesso em: 24 nov. 2025.

FLORIAN, Brian. Learning from history: Cinema sound and EQ curves. **Secrets of Home Theater and High Fidelity**, v. 9, n. 2, 2002. Disponível em: https://hometheaterhifi.com/volume_9_2/feature-article-curves-6-2002.html. Acesso em: 24 nov. 2025.

HOLMAN, Tomlinson. **Sound for film and television**. London: Routledge, 2005.

HUTCHINGS, Peter. **The Horror Film**. Edimburgh: Person Education Limited, 2004.

INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION**. Recommendation ITU-R BS.1770-4**: Algorithms to measure audio programme loudness and true-peak audio level. Genebra: ITU, 2017. Disponível em: https://www.itu.int/dms_pubrec/itu-r/rec/bs/R-REC-BS.1770-4-201510-I!!PDF-E.pdf. Acesso em: 24 nov. 2025.

KULEZIC-WILSON, Danijela. **Sound design is the new score**: theory, aesthetics, and erotics of the integrated soundtrack. Oxford: Oxford University Press, 2019.

LASTRA, James. Fidelity versus intelligibility. In: STERNE, Jonathan (org.). **The Sound Studies Reader**. New York: Routledge, 2012. p. 248-254.

MERA, Miguel. Materializing film music. In: COOKE, M.; FORD, F. (Eds.). **The Cambridge companion to film music**. Cambridge: Cambridge University Press, p. 157-172, 2016.

MOFFAT, David; SANDLER, Mark. Approaches in Intelligent Music Production. In: **Arts**. v. 8, n. 4, p. 125, 2019. Disponível em: https://www.mdpi.com/2076-0752/8/4/125. Acesso em: 24 nov. 2025.

PEARSON, Ben. Here's why movie dialogue has gotten more difficult to understand (and three ways to fix it). **SlashFilm**, 22 ago. 2022. Disponível em: https://www.slashfilm.com/673162/heres-why-movie-dialogue-has-gotten-more-difficult-to-understand-and-three-ways-to-fix-it/. Acesso em: 24 nov. 2025.

PRITCHARD, Huw. The Beatles: Get Back - The Technical Story. **Sound on Sound**, fev. 2022. Disponível em: https://www.soundonsound.com/techniques/beatles-get-back. Acesso em: 24 nov. 2025.

RESPEECHER. Recreating the Legendary Luke Skywalker Voice for Disney's The Mandalorian. **Respeecher Case Studies**, 23 ago. 2021. Disponível em: https://www.respeecher.com/case-studies/legendary-luke-skywalker-voice-mandalorian. Acesso em: 24 nov. 2025.

STERNE, Jonathan. The Audio-Visual Litany. In: STERNE, Jonathan (org.). **The Sound Studies Reader**. New York: Routledge, p. 3-12, 2012.

THORNTON, Mike. TV subtitle usage up to 80% – what is going wrong with dialogue mixes?. **Production Expert**, 17 nov. 2022. Disponível em: https://www.pro-tools-expert.com/production-expert-1/tv-subtitle-usage-up-to-80-what-is-going-wrong-with-dialogue-mixes. Acesso em: 24 nov. 2025.

WARD, Lauren. Speak up! Why some TV dialogue is so hard to understand. **The Conversation**, 27 abr. 2017. Disponível em: https://theconversation.com/speak-up-why-some-tv-dialogue-is-so-hard-to-understand-75423. Acesso em: 24 nov. 2025.

Recebido em 30/01/2026
Aceito em 07/07/2026

PRODUÇÃO CIENTÍFICA EM ARTES, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E PUBLICIDADE: CONTEXTO E PERSPECTIVAS

Diogo Rógora Kawano [1]

Resumo: Inscrita em um contexto de acelerada expansão de tecnologias digitais, a inteligência artificial (IA) passou a ocupar um lugar de destaque sobre questões atreladas às diversas esferas da criatividade humana, que vão das artes à produção cultural e publicidade. Esta pesquisa objetiva apresentar e discutir o contexto e as perspectivas da produção científica em artes, inteligência artificial e publicidade. Para tanto, fez-se um levantamento bibliométrico dos artigos mais relevantes indexados na base de dados *Scopus*, para posterior discussão e identificação de aspectos-chave associados à realidade contemporânea. Os resultados indicam uma tendência de busca por soluções gerenciais e pragmáticas, atrelada a uma produção hegemônica de países no Norte global, evidenciando uma necessidade de uma agenda voltada para a literacia para IA e foco crítico-reflexivo.

Palavras-Chave: Inteligência artificial; Arte digital; estética algorítmica; criatividade computacional; ética.

SCIENTIFIC PRODUCTION IN ARTS, ARTIFICIAL INTELLIGENCE, AND ADVERTISING: CONTEXT AND PERSPECTIVES

Abstract: Situated within a context of rapid expansion of digital technologies, artificial intelligence (AI) has come to occupy a prominent position in discussions surrounding multiple spheres of human creativity, ranging from the arts to cultural production and advertising. This study aims to present and discuss the context and emerging perspectives of scientific production at the intersection of arts, artificial intelligence, and advertising. To this end, a bibliometric survey of the most relevant articles indexed in the Scopus database was conducted, enabling subsequent discussion and the identification of key aspects associated with contemporary realities. The findings indicate a prevailing tendency toward managerial and pragmatic solutions, coupled with a hegemonic concentration of production among countries of the Global North, thereby underscoring the need for a research agenda oriented toward AI literacy and a critical-reflexive stance.

Keywords: Artificial intelligence; Digital art; Algorithmic aesthetics; Computational creativity; Ethics.

[1] Doutor em Ciências da Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação – PPGCOM-USP. Docente do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS, campus Passos. Pesquisador colaborador da Universidade Federal do ABC – UFABC.
E-mail: diogo.kawano@ifsuldeminas.edu.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0003-0925-9863
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2561523203772784

Introdução

Inscrita em um contexto de acelerada expansão de tecnologias digitais, a inteligência artificial passou a o ocupar um lugar de destaque em diversas esferas do conhecimento e da *práxis* cotidiana, não excluindo, também, as questões atreladas à criatividade humana, à cultura e à produção estética (Wasielewski, 2023; Volden, 2023).

Nesse sentido, apesar de remontar a meados do século passado, o uso da inteligência artificial que outrora era restrito a poucos ambientes de tecnologia passou a se difundir na composição de imagens e processos criativos, afetando diretamente rotinas ligadas ao ambiente artístico (Pandey et al., 2025). Entretanto, essa difusão não veio sem causar tensões e problematizações acerca de temas sensíveis e de grande importância para a profissão do artista, tais como autenticidade e autoria, anuência e direitos autorais, fruição estética, processos criativos, dentre outros (Serra-Simon et al., 2025).

Ao mesmo tempo, o artista deve se manter a par das transformações éticas, estéticas e profissionais que orbitam o seu modo de atuar na sociedade, de modo que conhecer e se apropriar crítica e pragmaticamente das características e possibilidades da inteligência artificial torna-se quase um imperativo.

Do ponto de vista conceitual, a inteligência artificial pode ser compreendida, nesses estudos, como a "capacidade de um sistema de interpretar corretamente dados externos, aprender com esses dados e utilizar esses aprendizados para alcançar objetivos e realizar tarefas específicas por meio de adaptação flexível." (Haenlein; Kaplan, 2019). Sabemos, contudo, que nem sempre essas tarefas são concluídas e executadas com êxito. No campo artístico, isso se materializa por meio de tecnologias generativas que produzem imagens originais a partir de treinamento em extensos bancos de dados (Bara et al., 2025), onde a manualidade e captura óptica cedem lugar para a coerência algorítmica (Telles, 2025). Em termos técnicos, observa-se uma evolução que vai de redes neurais artificiais convencionais até tecnologias e processos mais complexos, como redes adversariais generativas e, mais recentemente, redes neurais de disparo inspiradas em processos biológicos (Uruqi; Viktoratos, 2025). Essa trajetória evidencia um movimento contínuo de sofisticação algorítmica, no qual a IA

deixa de operar apenas como ferramenta de automação para assumir funções criativas, antes inimaginavelmente ligadas à figura do artista.

Na comunicação publicitária, os desafios também são grandes. O uso de IA nos processos criativos e/ou de geração de imagens exige uma revisão de códigos de ética nas agências e em plataformas digitais, sob risco de impactar na confiança de seus públicos de interesse (Blanco et al., 2026). Ainda, ressaltamos que, num plano macroestrutural de poder, as práticas comunicacionais envolvendo arte e publicidade estão inseridas e, até certo ponto dependentes, de grandes empresas tecnológicas que operam em um patamar suscetível a propagação de culturas hegemônicas (Murari, 2025), abrindo um vasto espaço para abordagens teóricas e metodológicas na dialética entre a pragmática da vida profissional e o senso de dever do artista.

A relação entre arte e publicidade não é um fenômeno recente. Williams (1980) indicou que a publicidade está inscrita em um sistema no qual elementos simbólicos são absorvidos e ressignificados, incluindo os advindos das artes. Rocha (1995), na mesma linha aponta que as referências estéticas da arte são incorporadas pela publicidade que, por sua, vez também é capaz de criar novos significados e influenciar o campo artístico em si. Ao considerarmos o avanço da IA e suas implicações sobre criações e até mesmo a falta de distinção entre produções feitas ou não por IA, a literatura científica passa a ser um aspecto relevante e pertinente.

Não por acaso, o conceito de literacia digital se desenvolveu a partir da década de 1990 e, apesar de envolver conceitos em diferentes áreas de estudo, pode ser entendida como “habilidades de produção, de compreensão e de uso crítico das informações, quando estas são circuladas a partir de computadores”, como afirmam Gilster (1997) e Lima Neto e Carvalho (2022). O conceito mencionado tem origem na expressão latina *littera que, em inglês,* deu origem ao termo *literacy* (Pinto, 2019). Tais habilidades são evidenciadas como um processo de grande pertinência e importância no contexto atual, sobretudo no Brasil, onde manifestações de natureza política e cultural atravessam e ameaçam o fenômeno artístico e comunicacional. Dessa forma, a literacia digital tem como benefício elementar subsidiar perspectivas atentas aos eventuais danos, em termos sociais, políticos e/ou econômicos decorrentes do uso da IA em nosso cotidiano. Isso fez surgir, mais recentemente, a ideia de literacia para IA, como um subconjunto da literacia digital (Kateryna et al., 2020), ainda em

desenvolvimento e sem uma base pedagógica construída de forma mais sólida, dado o caráter recente do termo (Domínguez Figaredo; Stoyanovich; 2023). Todavia, a literacia para IA prevê um:

> Conjunto de competências que permite aos indivíduos avaliar criticamente as tecnologias de IA; comunicar-se e colaborar efetivamente com a IA; e utilizar a IA como uma ferramenta online, em casa e no local de trabalho. As competências e considerações de design delineadas no restante deste artigo fornecem uma compreensão mais específica dos conteúdos desse conjunto de habilidades (Long e Magerko, 2020, p.2)

Inscrita em um contexto de profundas mudanças comunicacionais, a IA deixa de ser um tema restrito e com características de ficção, e passa ser considerada a partir de uma mediação na produção de subjetividades. Tais aspectos são discutidos por Kaufman (2022), ao desmistificar a lógica desses mecanismos a partir de modelos matemáticos de otimização e extração de padrões. Já Santaella (2025) alerta que a IA generativa, ao penetrar no âmbito semiótico da comunicação, exige uma reflexão que transcenda a mera funcionalidade, que podem ser também atrelada a uma perspectiva crítica indicada em Faustino e Lippold (2023), ao ressaltar que tais tecnologias materializam o colonialismo digital, no qual a automação e a mineração de dados operam para contribuir para uma nova partilha territorial e simbólica do Sul Global, diante da lógica de expropriação do capital. Nessa perspectiva, a ética deixa passa a ser um elemento para uma resposta aos possíveis impactos da dataficação. Santaella (2022), por exemplo, propõe que a ética deve orientar a regulamentação jurídica e educacional, a partir do olhar e considerando a ação de ferramentas preditivas utilizadas por grandes empresas e corporações. Essa necessidade de vigilância é corroborada pela análise de Kaufman (2022) sobre a qualidade das bases de dados e a opacidade dos algoritmos, que frequentemente perpetuam preconceitos históricos. Nesse aspecto, Faustino e Lippold (2023) mencionam que esses "vieses" não são falhas acidentais, compondo um sistema que racializa a produção tecnológica.

Diante disso, a literacia digital e a apropriação crítica das ferramentas tornam-se imperativos para a pesquisa, na qual uma crítica orientada para um caminho de emancipatório e contra-hegemônico passa necessário ao tema.

Entretanto, ainda não há uma literatura suficientemente integrativa que permita um mapeamento da produção nos diversos contextos que perpassam as atividades ligadas à arte, à inteligência artificial e à publicidade. É precisamente nesse sentido que o objetivo desta pesquisa se estrutura para apresentar e discutir o contexto e as perspectivas da produção científica nesses três âmbitos, a partir de uma análise bibliométrica dos artigos mais relevantes até o momento indexados na base de dados Scopus. A bibliometria constitui um método profícuo para mapear, organizar e compreender uma determinada área ou escopo de conhecimento, permitindo a identificação de pontos teóricos e metodológicos mais ou menos utilizados e explorados, incluindo aspectos relativos a autoria e local de produção de conhecimento (Lim; Kumar; Donthu, 2024), sendo, um método extremamente útil para gerar conhecimento a partir de grandes bases de trabalhos que abrangem décadas de estudos (Mukherjee et al., 2022).

Para isso, este artigo se estrutura da seguinte forma: a partir da delimitação desse contexto teórico e objetivo da pesquisa, são apresentados os procedimentos metodológicos que orientaram o processo de identificação e discussão das publicações mais recentes e relevantes sobre a temática. A seguir, os resultados e discussões são realizados em duas etapas, sendo a primeira de natureza cientométrica e a segunda uma discussão dos principais trabalhos elencados. Por fim, trazemos as considerações finais.

Metodologia

Para seleção e discussão das pesquisas relacionadas, conduzimos uma busca na base de dados *Scopus*, considerada uma das mais importantes e criteriosas bases internacionais de dados científicos (Baas et al., 2020). Não houve delimitação temporal, de modo que os resultados contemplaram todo o período histórico até o mês de janeiro de 2026. Os dados foram extraídos no dia 05 de fevereiro de 2026, conforme termos e operadores apresentados na tabela 1.

Para fins de maior pertinência e aderência ao escopo desta pesquisa, excluímos dos resultados as seguintes áreas, a partir dos filtros da plataforma Scopus: Medicina, Energia, Ciência dos materiais, Engenharia química, Ciências da computação e

Matemática. Apesar da interface que a inteligência artificial propicia, esta decisão contribuiu para uma delimitação mais direcionada e enriquecedora da discussão. Esse trabalho se caracteriza como sendo de natureza exploratória e descritiva (Sampieri; Collado; Lucio, 2013). Ao todo, foram obtidos para análise bibliométrica 77 resultados, os quais foram extraídos no formato BibTeX a partir dos campos título, resumo e palavras-chave, e analisados no ambiente Bibliometrix e Biblioshiny (Aria; Cuccurullo, 2017).

Os termos de busca e estratégias utilizadas na busca estão descritos na tabela 1 abaixo:

Tabela 1 - Termos considerados para análise bibliométrica

N	Termo de pesquisa	Condição
1	*"Artificial intelligence"*	ou
1	*AI*	ou
	**** AND ****	
3	*Art*	ou
4	*Arts*	ou
5	*"Digital art"*	ou
6	"computational creativity"	ou
	**** AND ****	
7	*"Creative advertising"*	ou
8	*Advertising*	ou
9	*"Marketing communication"*	ou
10	*"Branding"*	ou

Fonte: Elabora pelo autor

A análise bibliográfica contemplou, a evolução e quantidade da produção científica, distribuição nas áreas do conhecimento, países e rede de colaboração internacional, rede temática de coocorrência e autores com maior relevância acadêmica na área.

O estudo se deu em duas etapas. Na etapa 1 dos resultados, apresentamos um panorama cientométrico da produção mundial. O objetivo foi contextualizar a produção em um nível mais abrangente que subsidiasse as discussões de natureza qualitativa da etapa 2, na qual os resultados da pesquisa foram filtrados por ordem de relevância,

disponível dentro da própria plataforma Scopus. Esta é uma opção viável para identificar trabalhos que mais se enquadram nos termos de pesquisa dos usuários (Imperial Library Services, 2026). A seguir, os sete artigos filtrados passaram por análise e conferência para excluir eventuais trabalhos que pudessem ser incongruentes com o escopo do estudo. Nenhum trabalho foi identificado desta maneira, e todos os que apareceram na listagem foram organizados em três eixos temáticos para apresentação e discussão mais aprofundada dos estudos realizados para, então, identificarmos os pontos de destaques e reflexões críticas para orientar pesquisas futuras.

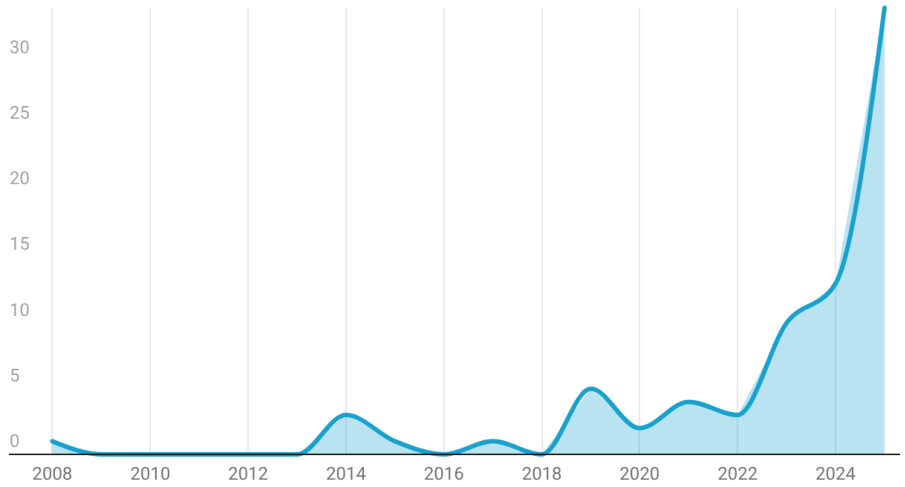
Resultados e discussão

Etapa 1: Panorama cientométrico da produção mundial

A análise longitudinal da produção científica permitiu observar a evolução das publicações sobre o tema ao longo dos anos (Figura 1). Nesse sentido, os resultados evidenciam que, de fato, os estudos sobre os processos atrelados à IA, artes e publicidade são bastante recentes. Isso porque mais de 60% de toda a produção indexada está concentrada nos dois últimos anos (2024-2025).

Para fins de comparação, os dois últimos anos na área de artes como um todo respondem por 15% da produção total. Em uma comparação temática mais recente e específica, 28% dos trabalhos publicados em arte digital ocorrem no mesmo período, indicando uma ascensão bastante acentuada e em linha com o crescimento de estudos envolvendo IA e outras áreas do conhecimento.

Figura 1 - Produção científica anual indexada nas bases Scopus



Produção indexada nas bases nos últimos anos, evolvendo pesquisas com inteligência artificial, artes e publicidade. Destaque para a elevada concentração nos últimos dois anos (2024- 2025).
Fonte: Elaborado pelo autor

Na análise por área do conhecimento, Ciências da Computação é a que possui maior participação nas publicações, com 17,9% do total. Apesar de este dado ser relativamente esperado pelo fato de o conceito e desenvolvimento em si da IA ser atrelada à computação, uma observação mais atenta ao longo do tempo indica uma maior dispersão da produção em outras áreas do conhecimento. Por exemplo, no período encerrado cinco anos atrás, até 2020, Ciências da computação respondia por mais de 23% das publicações (redução de mais de cinco pontos percentuais em cinco anos)[2].

Por outra lado, a área de Economia, Econometria e Finanças, que em 2020 detinha pouco mais de 3% da produção, teve ao final de 2025 8,1% de participação no cenário geral. Já a área de Artes e Humanidades teve a sua participação reduzida de 13,3% em 2020 para 11,6% em 2025.

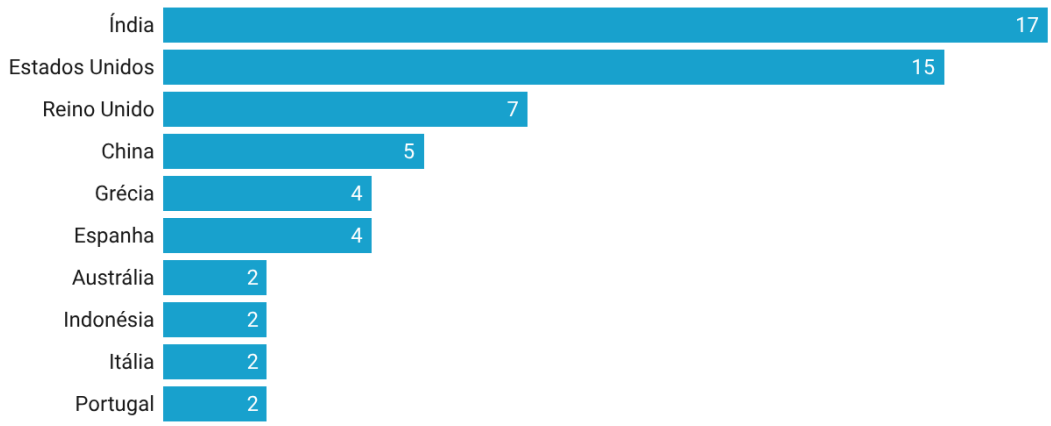
Já em relação aos países que dominam a produção científica na área, quatro países concentram cerca de 60% das publicações sobre o tema, com destaque para Índia e Estados Unidos, com 17 e 15 publicações, respectivamente. De forma específica, ressaltamos as universidades indianas *Chitkara University* e a *ATLAS SkillTech University*, com maior produção e interligação entre as áreas de artes, design e tecnologia. A

[2] Para fins de contextualização geral da produção científica, a análise por área de conhecimento desconsiderou os filtros de áreas citados em metodologia. Todas as demais análises seguiram conforme indicado na referida seção.

Chitkara University, por exemplo, possui atualmente um curso de graduação em denominado 'Design de Comunicação com Inteligência Artificial' (Chitkara University, 2024), e pode ser uma referência interessante para pesquisadores do Brasil na articulação de projetos de internacionalização de pesquisa, extensão e ensino, por exemplo.

Reino Unido e China emergem dentre os outros dois países restantes, mas com menor robustez, 7 e 5 publicações. A figura 2 ilustra os resultados completos, indicando participação em menor escala de Grécia, Espanha, Austrália, Indonésia, Itália e Portugal.

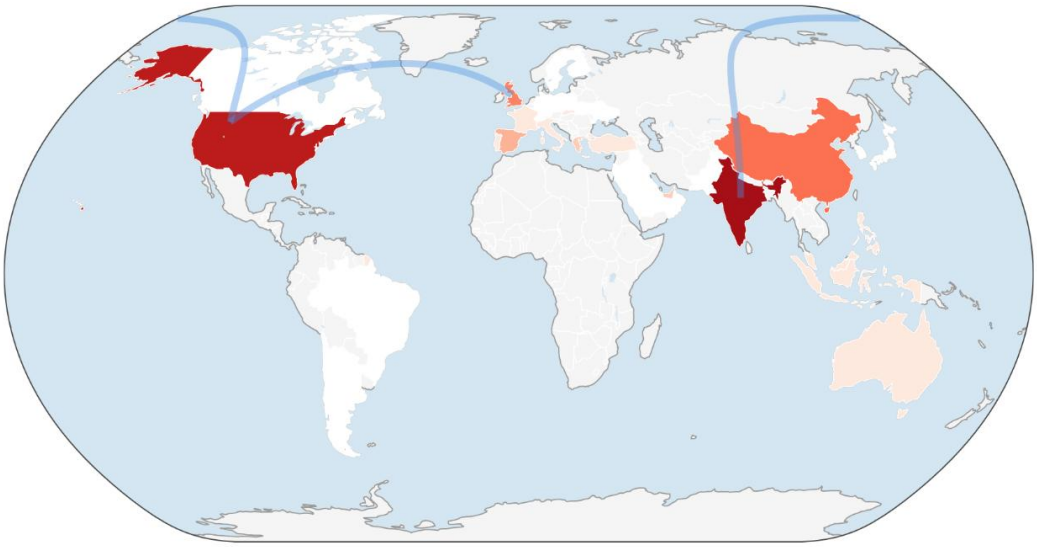
Figura 2 - Países mais relevantes na produção científica



Dentre os países com maior relevância no tema, destaque para a liderança indiana, que sozinha, responde por 18% da produção, à frente de países desenvolvidos e historicamente atrelados a pesquisa científica, como Estados Unidos e Inglaterra.
Fonte: Elaborado pelo autor

A colaboração entre países, indicada na figura 3, evidencia a predominância de associações com os Estados Unidos, sobretudo com o Reino Unido e a Índia, enquanto a China mantém uma produção dissociada desses eixos.

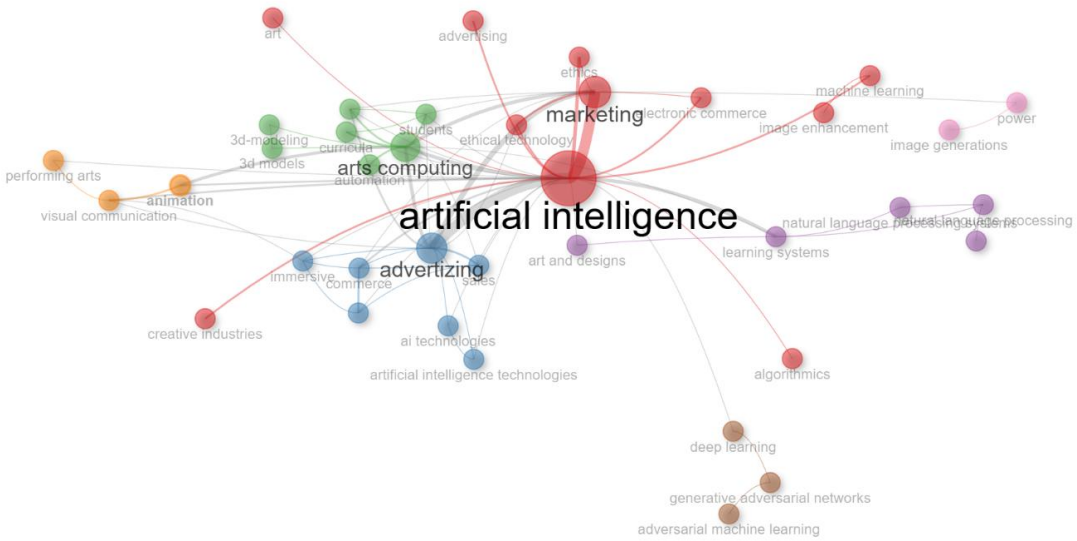
Figura 3 - Rede de colaboração entre países



Fonte: Elabora pelo autor a partir de Biblioshiny

Em termos de estrutura temática, a rede de coocorrência permite identificar e compreender a estrutura temática dos documentos inscritos na análise. A figura 4 indica os ramos organizados por cores, partindo do tema central de Inteligência artificial, em direção a 8 temas: Indústrias criativas, arte, publicidade, ética, tecnologia em ética, comércio eletrônico, aprimoramento de imagem, aprendizagem de maquina e algoritmos. Além disso, o mapa permite identificar outros seis segmentos, atrelados a áreas como arte performática, tecnologias e computação.

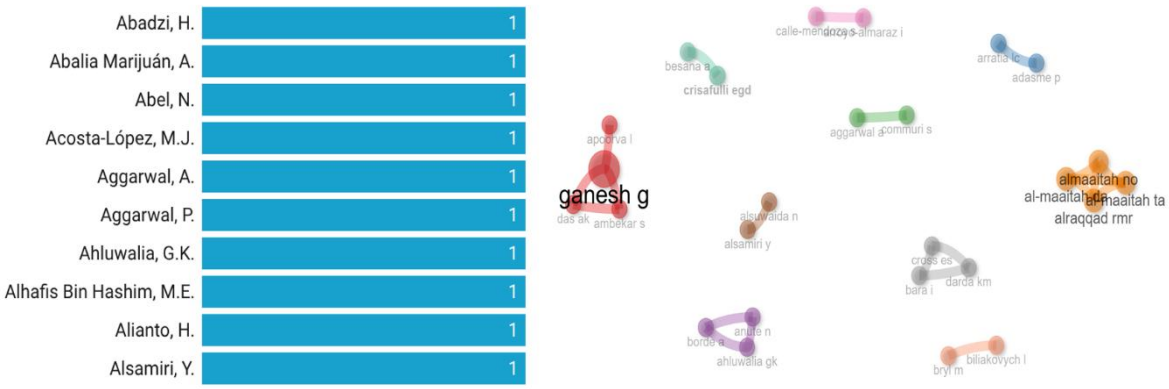
Figura 4 - Rede de coocorrência temática



Fonte: Elabora pelo autor a partir de Biblioshiny

No que se refere aos autores mais relevantes, nota-se uma difusão bastante grande não somente de origem e afiliação como também da produtividade em si. Cada um dos dez autores(as) contribui com 1 publicação cada, em áreas que vão desde IA e criatividade aplicada (Sicilia et al. 2025) como na interface com tecnologia (Aggarwal, 2025) e arte (Aggarwal, 2025). Neste último caso, vale destacar que Aggarwal, vinculado à Chitkara University (Índia), possui trabalhos que podem apontar possibilidades de articulação e fortalecimento de redes de pesquisa interdisciplinar com o Brasil. Dois trabalhos com contribuição do autor são: 'Gestão estratégica de exposições de arte em IA" (Refonaa et al., 2025) e 'O impacto das ferramentas de IA no desenvolvimento de habilidades artísticas em escultura" (Manhas et al., 2025). Quando observamos a colaboração entre autores(as), é possível visualizar que as redes costumam ser relativamente reduzidas por trabalhos entre dois e três autores, com apenas dois focos fugindo dessa configuração, conforme figura indicada abaixo.

Figura 5 - Principais pesquisadores(as) e rede de colaboração



Distribuição da produção científica por autores, indicando uma ausência de concentração em um ou mais autores. **Fonte:** Elabora pelo autor

Etapa 2: Apresentação e discussão da literatura

Na etapa dois propomos realizar uma apresentação e discussão dos trabalhos mais relevantes, resultantes da pesquisa na base de dados *Scopus* (Tabela 2), e organizados em três eixos: "Recepção estética, autoria e identidade", "Processos de gestão e automação" e "Experiência e mediações emocionais". Isso permitirá, em conjunto com a etapa anterior, um delineamento mais completo e melhor alcance dos objetivos do presente estudo.

Tabela 2 - Artigos mais relevantes segundo base de dados Scopus

Título do artigo	Autor	Ano
Deepfake Art: Threat or Innovation in Digital Creativity	Pandey et al.	2025
Golden Brush and Evolving Canvas—Navigating the Digital Art and Non-Fungible Tokens	Mukhopadhyay	2025
Creative Print Layout Automation Using AI	Garg et al.	2025
Decoding Viewer Emotions in Visual Media: Neuromarketing Perspectives on Digital Art and Online Visual Advertising	Borde et al.	2025
Strategic Management of AI Art Exhibitions	Refonaa et al.	2025
Exploiting Spiking Neural Networks for Click-Through Rate Prediction in Personalized Online Advertising Systems	Uruqi; Viktoratos	2025
Algorithmic Aesthetics: Cognitive Perspectives on AI-Generated Visual Art	Bara et al.	2025

Fonte: Elabora pelo autor

Vale destacar que todos os artigos dessa etapa foram produzidos nos dois últimos anos, ou seja, dentro da janela de concentração identificada na Etapa 1, que apontou mais de 60% da produção mundial produzida nos últimos dois anos. Este fato é relevante na medida em que sugere que o corpus analisado representa o estado inaugural e ainda pouco sedimentado do campo.

Ainda, três trabalhos são provenientes de autores indianos, dialogando diretamente com a liderança da Índia identificada na bibliometria, com 18% da produção total. Como se verá a seguir, os estudos mais relevantes, que predominantemente tendem a perspectivas aplicadas e gerenciais, confirmam a tendência identificada na etapa 1, em especial, a partir da rede de coocorrência temática apresentada na figura 4. Por fim, as discussões em humanidades, tal como visto na etapa anterior, ainda se mostram periféricas nos estudos da etapa 2.

Recepção estética, autoria e identidade

Bara e colaboradores (2025) contribuem com um estudo no qual discutem a relação de viés avaliativo e preconceito quando uma arte é sabidamente criada por IA. Artes geradas por IA são definidas como 'produções artísticas geradas por tecnologias de inteligência artificial generativa que aprendem a partir de grandes conjuntos de dados para criar novos conteúdos visuais' (Bara et al., 2025, p.9).

Os autores defendem uma integração multidisciplinar envolvendo neuroestética, cognição social, história da arte para sugerir a inteligência artificial como colaboradora, e não como inimiga. Apesar de as pessoas terem dificuldade para distinguir 'arte humana' de arte por IA, os autores mencionam que saber que uma arte é feita por IA reduz a apreciação estética e o valor emocional percebido, a partir de conexões emocionais mais fracas e delimitada por um viés estético e moral advindo desse tipo de arte.

Por outro lado, Pandey e colaborares (2025) se utilizam de um título assaz provocador 'Deepfake art: threat or innovation in digital creativity' para discutir como os algoritmos, aprendizagem de máquina e inteligência artificial estão redefinindo os limites da criatividade digital. Os autores propõem uma abordagem ampla para tensionar as relações entre privacidade, ética e integridade de informação na interface com a experimentação artística enquanto ferramenta viabilizada pelas plataformas de IA. Nessa perspectiva, os autores apontam para a existência de um debate fragmentado entre técnica, ética e direito, ao afirmarem que as *deepfake arts* são ao mesmo tempo uma fonte de inovação e causa de ambiguidade ética. No primeiro caso, ela amplia a liberdade do artista; no último, abre margem para riscos à privacidade e necessidades de regulações internacionais. Os pesquisadores apontam como possíveis soluções a adoção de medidas para consentimento e reconhecimento de autoria e o uso de marcas d'água que indiquem que um determinado conteúdo foi sinteticamente produzido e/ou modificado.

Alinhado a uma perspectiva crítica, Mukhopadhyay (2025) traz uma reflexão acerca dos dilemas que o artista do cenário contemporâneo deve lidar, especificamente no cenário de NFTs, Inteligência Artificial e reputação do artista. Porém diferentemente da pesquisa de Pandey et al. (2025), Mukhopadhyay se debruça sobre um único caso, a

trajetória do artista responsável pelos retratos dos premiados com o Prêmio Nobel, Niklas Elmehed. O autor discute as duas facetas da adoção ou não de elementos tecnológicos e/ou atrelados à IA no contexto do artista. Se por um lado a IA incorre em riscos atrelados à proteção de dados pessoais, à comoditização da arte e a volatilidade dos NFTs, por outro, pode indicar caminhos para os fortalecimentos de marca pessoal (*personal branding*), prestígio e posicionamento atual diante do cenário de contínua evolução do processo da arte e do artista.

Um dos processos abordados pelo autor são os *smart contracts*: contratos inteligentes e autoexecutáveis nos quais os próprios termos estão embutidos em um código e registrados em uma *blockchain* (Mukhopadhyay, 2025, p. 128). De forma didática, o autor ainda traz a definição de *blockchain* como uma 'tecnologia de registo distribuído e descentralizado utilizada para registar transações em múltiplos computadores[3]' (Mukhopadhyay, 2025, p. 128).

Os trabalhos desse eixo sugerem que as questões de autoria e identidade são pontos -chave para questões éticas na produção de artes envolvendo IA, mas com posicionamentos não consensuais sobre o tema, ainda que ambos os lados, positivos e negativos, tenham sido relativamente discutidos em cada pesquisa.

Processos de gestão e automação

Nas discussões envolvendo performance, Garg e colaboradores (2025) adotam uma abordagem focada da IA enquanto possibilidades de aumento de eficiência em soluções em produção gráfica. Os autores apresentam uma combinação envolvendo três eixos de IA, a saber: Redes Generativas Adversariais (*Generative Adversarial Networks*), *Transformers* e Aprendizagem por Reforço (*Reinforcement Learning*) para automatização de *layouts* impressos. Segundo os autores, atualmente, o processo de criação de *layouts* impressos ainda está alicerçado em métodos fixos, com baixa flexibilidade criativa e alta dependência de intervenção humana. Neste último caso, nota-se um evidente posicionamento dos pesquisadores para uma postura favorável ao

[3] Tradução nossa.

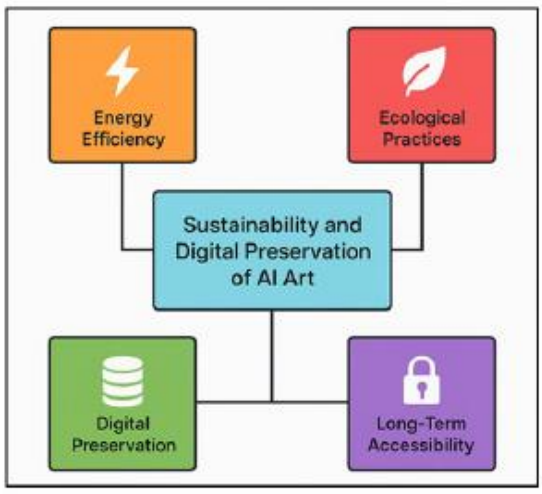
uso de IA na rotina produtiva do artista, diferentemente das abordagens discutidas até o momento.

Tendo isso em mente, os resultados da solução proposta indicaram um desempenho comparável com as atividades similares realizadas por humanos, a partir de métricas como clareza de conteúdo, legibilidade e estética visual, adicionando mais um elemento a ser tratado sob um ponto de vista técnico de uma rotina profissional do artista.

Refonaa e colaboradores (2025) partem buscam refletir sobre como exposições de arte com IA carecem de cuidados operacionais relacionados à curadoria e estratégia em relação aos públicos. Os autores destacam que princípios sólidos na seleção de obras feitas por IA são fundamentais, ao mesmo tempo em que a clareza nos objetivos e na visão da exposição são elementos que viabilizam um menor risco para o processo como um todo.

Parte primordial do estudo diz respeito ao entendimento de uma exposição de arte com IA, como uma 'mostra curada de obras artísticas geradas, aprimoradas ou de outra forma influenciadas por sistemas de inteligência artificial, tais como modelos de aprendizagem automática, redes neurais, algoritmos generativos ou processos computacionais autónomos' (Refonaa et al., 2025, p. 338). Os autores indicam a necessidade de planejamento de preservação digital e sustentabilidade incorporada às práticas de gestão cultural, conforme a figura 6.

Figura 6 - Modelo visual dos componentes ambientais e de preservação para a arte com IA



Modelo que contempla aspectos ambientais e sustentáveis a serem tratados por gestores de exposições envolvendo artes feitas por IA. **Fonte:** Refonaa e colaboradores (2025, p. 343)

De forma mais complexa, Uruqi e Viktoratos (2025) fazem uso de uma técnica de IA, denominada Redes Neurais de Disparo (*Spiking Neural Networks*) para prever uma métrica bastante utilizada na publicidade digital, o CTR (*Click-Through Rate*), que indica a proporção de cliques que um anúncio publicitário produzido recebe em função da quantidade de visualizações que ele recebeu.

Um dos resultados mais relevantes apontados pelos autores reside no fato de que essa solução técnica aprimora a utilização de recursos energéticos quando comparada com métodos de IA mais comumente utilizados para essa finalidade. Sob este ponto de vista, ao mesmo tempo em que há uma defesa no uso de IA em processos criativos, parece haver, em tese, um objetivo fundamentado na preocupação e ciência da escassez de recursos envolvendo IA em um cenário atual e futuro. Entretanto, esse eixo denota de forma mais evidente uma abordagem pragmática dos usos da IA nos fluxos de trabalho e um criativo, ainda com uma discussão reflexiva menos robusta que nos demais eixos.

Experiência e mediações emocionais

Borde e colaboradores (2025) trazem uma abordagem pragmática atrelada a métodos neurocientíficos para tentar identificar de que modo a experiência visual e estética se relaciona com reações emocionais dos espectadores de arte e publicidade. Para isso, os autores analisaram diferentes formatos de mídia, incluindo arte digital animada, arte digital interativa e mídia adaptativa a emoções (*Emotion-Adaptive Media*), e indicaram que enquanto as mídias animadas aumentam o nível de *arousal* emocional, as mídias interativas aumentam a dominância do usuário, ou seja, a percepção de que ele tem o controle sobre a experiência. Já a mídia adaptativa a emoções foi capaz de aumentar o conforto do participante, ao mesmo tempo em que se mostrou mais eficiente em aspectos cognitivos (aumentar retenção da atenção e recordação de marca e conteúdo).

Aqui, temos uma contribuição importante no sentido não somente da apresentação dos resultados em função do tipo de suporte/mídia, como também na

introdução de um formato de mídia talvez pouco conhecido dentre os artistas. Segundo os autores, a mídia adaptativa a emoções é o formato mais sofisticado dentre todos, ao permitir de forma dinâmica a alteração de conteúdos de artes em função da experiência do usuário, que é medida a partir de métodos neurocientíficos que registram reações psicofisiológicas e processadas em modelos de IA. Em termos éticos, faz-se necessário apontar a manipulação de emoções em tempo real e concordância e anuência dos participantes em relação a esse processo. Este último eixo diálogo de forma mais próxima, portanto, do eixo anterior, dada a discussão da vertente tecnológica em suas possibilidades de fruição mediada por emoções em contexto de inteligência artificial.

Pontos de destaques e reflexões críticas

A partir dos textos acima discutidos, podemos tentar identificar alguns pontos de destaque e atenção sobre o cenário atual, bem como possibilidades futuras a partir de lacunas ou temas ainda pouco salientes.

Em primeiro lugar, nota-se uma presença de publicações de caráter gerencial da arte, ao que parece, nessa fase, um deslumbramento e uma busca sobre as formas e soluções possíveis vinculadas à inteligência artificial na interface com processos, criação e recepção/exposição de conteúdos advindos dessa dinâmica.

Uma possível explicação para tais resultados tem como pano de fundo a acelerada difusão pelas quais as IAs generativas passaram nos últimos anos, sobretudo, com discursos advindos das grandes empresas de tecnologia e fornecedoras dessas soluções no sentido de ressaltar o suposto ganho de produtividade e tempo advindos das facilidades e conveniências nas IAs no cotidiano das pessoas, gerando uma ‘pressão’ no nível pragmático sobre artistas e profissionais de publicidade, refletidas em maior grau também na produção acadêmica.

Como consequência, o campo das artes e da publicidade podem estar, ao menos nesse momento, sendo ocupada epistemologicamente pela lógica pragmática e administrativa, fazendo com que a peso das perspectivas críticas percam força e presença reflexiva, à luz do que discutiu Murari (2025). Nesse contexto, os próprios dados bibliométricos indicaram que Artes e Humanidades perderam participação

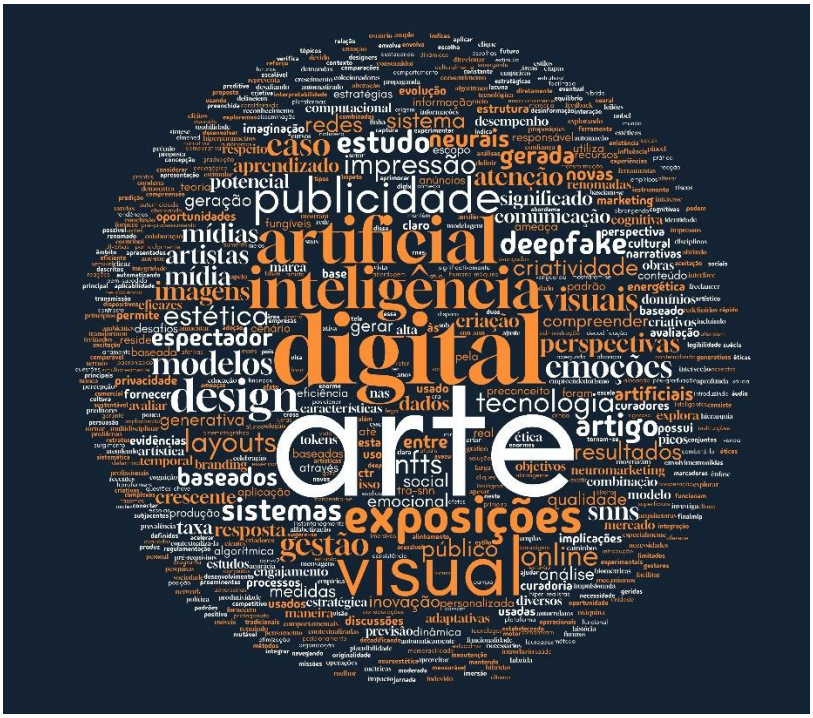
relativa de 13,3% para 11,6%, o que pode indicar que a literatura científica está respondendo de forma insuficiente às dimensões culturais e cidadãs da IA.

Não por acaso, destacaram-se os estudos de Borde e colaboradores (2025) sobre mecanismos de identificação e adaptação visual em tempo real de arte em função das emoções experienciadas pelos usuários e a pesquisa de Grag e colaboradores (2025), que discute a otimização de *layouts* impressos de artistas mediadas por soluções estruturadas em IA. Em uma perspectiva ainda mais pragmática e comunicacional, Uruqi e Viktoratos (2025) tratam da implementação de modelos de IA para prever e otimizar cliques em criativos persuasivos no ambiente on-line.

Apesar disso, por outro lado, surgiram reflexões de natureza crítica importantes em outros estudos, que perpassam distintas esferas de atuação do artista, como a problematização de escolhas profissionais e implicações da adoção ou não de IA generativa, o gerenciamento de exposições de arte feitas com IA, proteção de dados e sustentabilidade (Mukhopadhyay, 2025; Pandey et. Al., 20025; Refonaa, 2025). Consideramos que esses pontos, contudo, ainda foram abordados em menor grau e com menor importância frente aos desafios e riscos hoje impostos à profissão e à sociedade como um todo, a exemplo do que pontua Tuon Murari (2025) acerca de dominação e colonialismo em artes digitais.

Por fim, nota-se que esses aspectos podem ser observados na figura 7 abaixo, em uma nuvem de palavras sintetizada a partir dos metadados das pesquisas aqui discutidas. Processos como atenção, emoções, espetador, *deepfake*, tecnologia e design, aparecem como expressões resultantes.

Figura 7 - Nuvem de palavras da produção científica



Fonte: Elaborado pelos autores a partir de títulos, resumo e palavras-chave dos artigos discutidos na pesquisa

Apesar de as expressões da figura supracitada refletirem, em certo grau, os resultados advindos da estratégia de busca e sua interface com artes, publicidade e inteligência artificial, as palavras ajudam a denotar o atual caráter técnico das produções identificadas e indexadas, as quais poderiam ser mais amparadas em aspectos reflexivos, mesmo tendo como base dois campos atravessados por discussões entre criação e mercado.

Considerações finais

Finalizada a apresentação e discussão da pesquisa, é imperativo retomarmos o que tínhamos indicado no início no texto para delinearmos os apontamentos finais.

O objetivo desta pesquisa foi o de apresentar e discutir o contexto e as perspectivas da produção científica em artes, inteligência artificial e publicidade a partir dos artigos mais relevantes até o momento indexados na base de dados Scopus.

Verificamos, no início, um forte e concentrado crescimento nos últimos dois anos. Nesse período, merece destaque o lançamento e a difusão das IA generativas, como ChatGPT (2022), Midjourney (2022), DALL-E, Sora (2023) e IA da Meta no aplicativo WhatsApp (2024). A maior presença de artigos e trabalhos focados em soluções gerenciais apontam, ao menos na interface entre arte, IA e publicidade, um favorecimento de produções atreladas à eficiência de processos, ao passo que discussões acerca das lógicas de poder, autoria e ética permanecem em segundo plano. Soma-se a isso a emergência de formatos como a mídia adaptativa a emoções e a *deepfake art*, como apontado no estudo. Tais pontos reforçam a urgência no desenvolvimento de uma literacia em IA voltada não somente para profissionais de artes e comunicação publicitária como, também, para o público em geral, uma vez que metade dos usuários do aplicativo WhatsApp já utilizaram a IA do aplicativo, segundo dados do InternetLab (Cavalcanti, 2026). O contexto político e social polarizado, marcado por eleições presidenciais ainda no ano de 2026, apontam para desafios com implicações importantes nessa esfera. A discussão, passaria a ter, assim, um caráter mais coletivo e focado em problemas sociais pertinentes ao Brasil.

Nesse sentido, quando olhamos para a produção científica nos termos dessa pesquisa, parece haver um deslumbramento associado ao discurso das descobertas e possibilidades de trabalho com a IA, que deve ser problematizado no sentido de não haver um apagamento das perspectivas críticas até então mais ausentes nos resultados aqui discutidos.

Tem-se, então, alguns fundamentos que merecem atenção quanto a uma proposta de agenda futura. Além da necessidade de estudos futuros que visem ampliar e acompanhar essa evolução de forma longitudinal, vislumbra-se um cenário no qual a produção nacional e latino-americana busque caminhos para visibilidade e indexação em bases de dados de projeção internacional já que, como vimos, o Sul global ainda não está devidamente representado na plataforma Scopus, em comparação com países hegemônicos de poder econômico, como Estados Unidos, China e Reino Unido.

Destarte, faz-se pertinentes abordagens que examinem a literacia em IA de artistas brasileiros, bem como as que analisem a legislação brasileira frente às tramitações sobre como uma eventual regulação de IA afetam o campo artístico. Ainda, compreender e aprofundar abordagens teóricas das artes e humanidades que

contraponham o viés gerencial identificado na literatura internacional parecer ter uma perspectiva profícua diante da realidade brasileira. Trabalhos futuros que visem essas aproximações são, portanto, bem-vindos e encorajados.

Referências

ARIA, Massimo; CUCCURULLO, Corrado. Bibliometrix: an R-tool for comprehensive science mapping analysis. **Journal of Informetrics,** [s. l.], v. 11, n. 4, p. 959-975, 2017.

BAAS, J. et al. Scopus as a curated, high-quality bibliometric data source for academic research in quantitative science studies. **Quantitative Science Studies**, 1, 377-386, 2020.

BAIO, Cesar; SOLOMON, Lucy HG. "CULTURAS DEGENERATIVAS" : EXPERIMENTAÇÕES EM TORNO DE UMA REDE "BIOHÍBRIDA". **Revista Científica/FAP,** Curitiba, v. 19, n. 2, 2018.

BARA, Ionela; DARDA, Kohinoor M.; RAMSEY, Richard; CROSS, Emily S. Algorithmic aesthetics: Cognitive perspectives on AI-generated visual art. **iScience**, v. 28, art. 113826, 21 nov. 2025.

BLANCO, Sonia; SÁNCHEZ GONZÁLEZ, María; MARTÍN-MARTÍN, Francisco Marcos; SÁNCHEZ GONZALES, Hada M. The challenge of generative artificial intelligence for future communication professionals: experiences and usability. **Telecommunications Policy,** v. 50, n. 1, 2026.

BORDE, Archana et al. Decoding Viewer Emotions in Visual Media: Neuromarketing Perspectives on Digital Art and Online Visual Advertising. *ShodhKosh***: Journal of Visual and Performing Arts**, v. 6, n. 4s, p. 571–581, 2025.

CAVALCANTI, Guilherme. **IA adiciona novas camadas de risco à desinformação nas eleições 2026, diz pesquisadora**. *Agência Pública*, 5 jan. 2026. Disponível em: https://apublica.org/2026/01/inteligencia-artificial-e-desinformacao-nas-eleicoes-de-2026/. Acesso em: 5 jun. 2026

CHITKARA UNIVERSITY. **Communication Design**. Chitkara University, 2024. Disponível em: https://www.chitkara.edu.in/design/communication-design/. Acesso em: 05 fev. 2026.

DOMÍNGUEZ FIGAREDO, Daniel; STOYANOVICH, Julia. Responsible AI literacy: a stakeholder-first approach. **Big Data & Society,** v. 10, n. 2, 2023.

FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. **Colonialismo digital**: por uma crítica hacker-fanoniana. São Paulo: Boitempo, 2023.

GARG, Mohan; KAUR, Prabhjot; JOHNSON, John Bennet; PRASAD, M. Hari; MEHER, Kunal. Creative Print Layout Automation Using AI. *ShodhKosh***: Journal of Visual and Performing Arts**, v. 6, n. 1s, p. 183–194, 2025.

GILSTER, Paul. **Digital literacy.** New York: John Wiley & Sons, 1997.

HAENLEIN, Michael; KAPLAN, Andreas. A brief history of artificial intelligence: on the past, present, and future of artificial intelligence. **California Management Review**, v. 61, n. 4, p. 5–14, 2019.

KATERYNA, A. et al. Digital literacy development trends in the professional environment. **International Journal of Learning, Teaching and Educational Research**, v. 19, n. 7, p. 55-79, 2020.

KAUFMANN, Dora. **Desmistificando a inteligência artificial**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Autêntica Editora, 2022.

LIM, Weng Marc; KUMAR, Satish; DONTHU, Naveen. How to combine and clean bibliometric data and use bibliometric tools synergistically: guidelines using metaverse research. **Journal of Business Research**, v. 182, art. 114760, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2024.114760. Acesso em: 5 jun. 2026.

LIMA NETO, Newton Vieira; CARVALHO, Alexandra Bittencourt de. Letramento digital: breve revisão bibliográfica do limiar entre conceitos e concepções de professoras e de professores. **Texto Livre**, Belo Horizonte-MG, v. 15, p. e40207, 2022.

LONG, Duri; MAGERKO, Brian. What is AI literacy? Competencies and design considerations. In: CHI CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2020. **Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems**. New York: Association for Computing Machinery, 2020. p. 1-16.

MANHAS, R.; PAWAR, A. S.; AGGARWAL, P.; KAPILA, I.; SUNITHA, B. J.; JADHAV, Y. Impact of AI tools on artistic skill development in sculpture. *ShodhKosh***: Journal of Visual and Performing Arts**, v. 6, n. 2s, p. 99–109, 2025. Disponível em: https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v6.i2s.2025.6719. Acesso em: 05 fev. 2026.

MUKHERJEE, Debmalya; LIM, Weng Marc; KUMAR, Satish; DONTHU, Naveen. Guidelines for advancing theory and practice through bibliometric research. **Journal of Business Research**, v. 148, p. 101–115, set. 2022. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.04.042. Acesso em: 5 jun. 2026.

MUKHOPADHYAY, Mayukh. Golden brush and evolving canvas—Navigating the digital art and non-fungible tokens. **Journal of Information Technology Teaching Cases**, v. 15, n. 1, p. 123–132, 2025.

PANDEY, Arvind Kumar; MINHAS, Deepak; GOYAL, Eeshita; BHOWMIK, Mahua; KHAJANCHI, Yukti; DHAWAN, Aashim. Deepfake Art: Threat or Innovation in Digital Creativity. *ShodhKosh:* **Journal of Visual and Performing Arts**, v. 6, n. 1s, p. 32–41, 2025.

PINTO, Joane Vilela. *Um estudo sobre literacia digital e possibilidades de aplicabilidade em contextos formativos de professores*. 2019. 264 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Foz do Iguaçu, 2019.

REFONAA, J.; UPADHYAY, S.; SINGH, T.; SHARMA, D.; DHAWAS, N. A.; AGGARWAL, P.; DATAR, D. S. Strategic management of AI art exhibitions. *ShodhKosh:* **Journal of Visual and Performing Arts**, v. 6, n. 3s, p. 336–345, 2025.

ROCHA, Everardo. **Magia e capitalismo**: um estudo antropológico da publicidade. São Paulo. Brasiliense, 1995.

SALVAGGIO, Eric. How to Read an AI Image: Toward a Media Studies Methodology for the Analysis of Synthetic Images. **Image**, v. 37, n. 1, p. 83-99, 2023.

SANTAELLA, Lúcia. **Ética e criatividade na inteligência artificial.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2022.

SANTAELLA, Lucia. A ética como guia para o uso da inteligência artificial generativa. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 46, e296469, 2025.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. D. P B. **Metodologia de pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

SERRA-SIMÓN, Jordi; PUNTÍ-BRUN, Mònica; ESPINOSA-MIRABET, Sílvia; DE FARIA NOGUEIRA, Maria Alice; MARTÍN-GUART, Ramón; TÔRRES DE AZEVEDO, Sandro. Generative artificial intelligence in advertising: field applications in Rio de Janeiro and Catalonia. **Telecommunications Policy**, v. 49, n. 8, 2025.

SICILIA, M.; PALAZÓN, M.; ACOSTA-LÓPEZ, M. J. The use of AI in advertising creativity: impact on the receiver. In: MIGUÉLEZ-JUAN, B.; REBOLLO-BUENO, S. (ed.). **AI impacts on branded entertainment and advertising**. Hershey, PA: IGI Global Scientific Publishing, 2025. p. 21–44.

STOYANOVICH, Julia. **Responsible Data Science**. 2023. Disponível em: https://dataresponsibly.github.io/rds23/. Acesso em: 05 jun. 2026.

Telles, M. Da mimese ao mundo fechado: a IA generativa e a abstração da realidade em Trump's Gaza. **ALCEU**, *25*(55), 50–69, 2025.

TUON MURARI, Victor. A arte digital em redes coloniais: reflexões críticas sobre o colonialismo digital e suas dinâmicas globais. **Revista Científica/FAP**, Curitiba, v. 32, n. 1, p. 397–417, 2025.

URUQI, Albin; VIKTORATOS, Iosif. Exploiting Spiking Neural Networks for Click-Through Rate Prediction in Personalized Online Advertising Systems. **Forecasting**, v. 7, n. 3, p. 38, 2025.

VOLDEN, Torgeir. **Artificial Intelligence and Art***:* Foul Play or Future. 2023. Bachelor thesis (Bachelor of Arts em Media/Arte). Norwegian University of Science and

Technology, Faculty of Humanities, Department of Art and Media Studies, Trondheim, 2023.

WASIELEWSKI, Amanda. "Midjourney Can't Count": Questions of Representations and Meaning for Text-to-Image Generators. **Image**, v. 37, n. 1, p. 71-82, 2023.

WILLIAMS, Raymond. **Advertising: the magic system**. In: WILLIAMS, Raymond. **Problems in materialism and culture**. London: Verso, 1980. p. 170-195.

Recebido em 20/02/2026
Aceito em 30/06/2026

Sessão Outros Temas

O QUE HÁ SEMPRE-JÁ EM JOGO

Rafael Rodrigues de Oliveira[1]

Resumo: Esta pesquisa articula uma aproximação e observação dos documentos do processo de criação da TEATRO SECALHAR, grupo curitibano de pesquisa em artes cênicas, que tem como foco de investigação a processualidade da criação em coletivo por meio de uma metodologia de investigação aberta (Gaspar Neto, 2016). Como preparação e metodologia de trabalho, a companhia faz uso das práticas que envolvem o Modo Operativo AND (Eugenio, 2019c), ferramenta de investigação do coletivo que prioriza um fazer comum a partir da identificação dos elementos e situações que compõem cada encontro. Articulo o entendimento acerca do coengendramento (Escóssia, 2009, Simondon, 2020) da criação entre o grupo, os sujeitos que dele fazem parte, e os artefatos produzidos em coletivo. Tal aspecto é associado ao que Colapietro (2014) vai formular como sujeito-comunidade, no qual o sujeito tem a forma do tempo-espaço em que está inserido. A noção "sempre-já" insere na pesquisa a inseparabilidade e a atualização constante dos sistemas de produção de subjetividade e agenciamentos coletivos. O que aparece é que o processo de criação observado dá a ver qualidades coletivas por meio de ações singulares, evidenciando que um determinado grupo em um determinado contexto produzirá um produto artístico tal que será a manifestação das forças que atravessam este coletivo, indissociável de questões sociais, temporais, locais, políticas e psicológicas. Esta observação é contextualizada em aproximação com o conceito de transindividual em Simondon (2020).

Palavras-chave: Modo Operativo AND; coengendramento; Investigação aberta; TEATRO SECALHAR; sempre-já.

[1] Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Arte – Mestrado Profissional da Universidade Estadual do Paraná (2022–2024), licenciado em Artes Visuais pela mesma instituição (2017–2021) e atualmente cursa pós-graduação em Gênero e Sexualidade pela Faculdade Minas (FACUMINAS EAD). Participou do Programa Bolsa Qualificação Cultural (UEPG/Governo do Paraná, 2021) e de diversos cursos livres em produção e gestão de projetos culturais. Sua trajetória artística envolve exposições individuais e coletivas, com destaque para a mostra Deve Ser Aqui (Museu de Arte Contemporânea do Paraná, 2025) e o projeto Nunca Será o Suficiente (MuMA, 2024), no qual atuou como artista, pesquisador e proponente. Desenvolve investigações sobre memória, corpo e espaço urbano, articulando práticas expositivas e educativas. E-mail: srrafaelrodrigues@gmail.com ORCID: https://orcid.org/0000-0003-4462-6921
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/0394178105648031

LO QUE SIEMPRE-JÁ ESTÁ EN JUEGO

Resumen: Esta investigación articula una aproximación y observación de los documentos del proceso de creación de TEATRO SECALHAR, grupo de investigación en artes escénicas de Curitiba, cuyo foco de investigación es la procesualidad de la creación colectiva a través de una metodología de investigación abierta (Gaspar Neto, 2016). Como preparación y metodología de trabajo, la compañía utiliza prácticas que involucran el Modo Operativo AND (Eugenio, 2019c), herramienta de investigación del colectivo que prioriza una acción común a partir de la identificación de los elementos y situaciones que componen cada encuentro. Articulo el entendimiento sobre el coengendramiento (Escóssia, 2009, Simondon, 2020) de la creación entre el grupo, los sujetos que lo conforman y los artefactos producidos colectivamente. Este aspecto se asocia con lo que Colapietro (2014) formulará como sujeto-comunidad, en el que el sujeto tiene la forma del tiempo-espacio en el que está insertado. La noción de "siempre-ya" introduce en la investigación la inseparabilidad y la actualización constante de los sistemas de producción de subjetividad y los agenciamientos colectivos. Lo que aparece es que el proceso de creación observado revela cualidades colectivas a través de acciones singulares, evidenciando que un determinado grupo en un determinado contexto producirá un producto artístico que será la manifestación de las fuerzas que atraviesan este colectivo, indisoluble de cuestiones sociales, temporales, locales, políticas y psicológicas. Esta observación se contextualiza en aproximación con el concepto de transindividual en Simondon (2020).

Palabras clave: Modo Operativo AND; coengendramiento; investigatión abierta; TEATRO SECALHAR; siempre-ya.

Introduções

Para corresponder à problematização acerca do processo de criação de um grupo, dos sujeitos que o integram e da coleta dos artefatos resultantes deste fazer junto, proponho articular essa leitura com as discussões sobre a noção de coengendramento (Escóssia, 2009; Simondon, 2020), tomando como objeto de observação os processos e documentos do grupo TEATRO SECALHAR, um coletivo de pesquisa em teatro que trabalha com uma metodologia de investigação aberta (Gaspar Neto, 2016) e com enfoque processual a partir das ferramentas-conceito advindas do Modo Operativo AND (Eugenio, 2019d). O que se observa é uma maneira de se relacionar com o processo de criação de modo que se priorize a condição da coletividade e o que dela emerge a cada encontro, fazendo com o que surge e com aquilo que o que surge convoca, trabalhando com as materialidades disponíveis e as qualidades que elas portam.

O objetivo consiste em relacionar o processo criativo do espetáculo lepAp e da própria constituição do coletivo artístico com processos de socialização (Colapietro, 2024; Simondon, 2020). Trata-se então da observação dos aspectos transversais da processualidade criativa em grupo articulados à conceitos da psicologia, da sociologia, da filosofia e da arte.

O recorte escolhido para observação se concentra entre as ações realizadas por um dos integrantes e que deram início ao agrupamento em novembro de 2017, até a apresentação pública da primeira versão do espetáculo lepAp, em novembro de 2018. O recorte proposto se mostrou suficiente para dimensionar o processo de transformação de um grupo de pessoas em um coletivo de teatro, o envolvimento e a criação de intimidade entre as pessoas, as técnicas de criação experimentadas, os artefatos coletados das experimentações e os decorrentes desdobramentos, subjetivos e objetivos. Para isto, utiliza-se os documentos de processo, como diários, áudios, conversas gravadas, fotos, vídeos de encontros e de apresentações e textos publicados. Tanto o olhar para o material quanto as observações do processo são privilegiados, posto que integro o grupo desde sua origem.

A TEATRO SECALHAR nasceu em 2017, como proposta de TCC de Vinicius Medeiros dos Santos do curso de Bacharelado em Artes Cênicas da Universidade

Estadual do Paraná - Campus Curitiba II, com orientação do Professor Dr. Francisco Gaspar Neto. O primeiro trabalho, lepAp, teve a primeira apresentação pública nos dias 01, 02, 03 e 04 de novembro de 2018. Na ocasião, foi apresentada a seguinte sinopse:

> lepAp. um papel que cai? teatro performativo? dança-teatro? teatro coreográfico? estamos à volta da investigação da relação entre violência/guerra e a afetação dos corpos, perguntando-nos: qual o corpo da guerra? uma forma (im)posta: um tipo de violência, uma ordem da pulsão destrutiva, um prazer na agressividade; um tipo outro, de reiteração da (r)existência: reinventar, redistribuir e contra-por-com. junto a nós, mais de 30 mil folhas de papel transformam-se incessantemente em possibilidades de diálogo e em opressão num jogo que segue sendo re-jogado, re-feito na radicalidade do instante presente.
> Acervo TEATRO SECALHAR, 2018.

O texto, elaborado coletivamente, contempla uma breve descrição do que o grupo vinha investigando, uma tentativa de descrever as relações e as questões em cena. As perguntas presentes no release refletiam as perguntas que o grupo também se fazia, em que a forma da escrita também precisava ser reorganizada para dar conta de dimensionar os afetos, tal qual é comumente formulado quando se trata de textos sobre o Modo Operativo AND.

O Modo Operativo AND (MO_AND) é um sistema de investigação das políticas da convivência, com concepção e direção da antropóloga e artista brasileira Fernanda Eugenio. Articula-se um campo transversal entre diferentes saberes e modos de apreensão, campo este que se mantém aberto e em movimento de interação e atualização contínuo, por meio da investigação “dos funcionamentos do acontecimento e da relação, dos modos como nos posicionamos e das consequências que daí emergem” (Eugenio, 2019a, p. 49).

Fernanda Eugenio aponta para o fato de que estamos inseridos em um sistema mundo do qual somos responsáveis e contribuímos para a sua feitura em todas as nossas ações, e ao mesmo tempo, o mundo do qual fazemos parte também opera em nós, nos fazendo em reciprocidade. Afastando-se da pergunta “por quê” e, por consequência, do fechamento por uma resposta objetiva, a prática do MO_AND é investida nas perguntas “o quê”, “como” e “quando-onde” o que acontece se efetua, perguntas que são respondidas não por conceituações, mas por um pensar-fazer com o possível.

Ao abrir mão das ideias pré-concebidas, trabalha por modular as expectativas e imposições que sucumbem à vontade de um ter que fazer. O convite é o de ir vendo para onde a coisa vai, mapeando o que está em jogo, quais formas e quais forças estão em trânsito em nós que podem ser agenciadas e manuseadas em prol da manutenção disso que surge no coletivo, que não contém uma voz de um alguém em específico, mas que se anuncia enquanto uma voz despossuída, que é a voz da própria relação.

Segundo a autora (2019b, p. 12) o MO_AND é "uma ferramenta para a suficiência: a suficiência é a sua ética", e ao afirmar isso a autora considera que chega-se a uma estética pelo modo de manuseio das matérias em jogo com afinada atenção aquilo que o jogar coloca como direção ou forma, quais formas são convocadas a estar-com em jogo para que as forças possam ser expressas. A dose não está sob a ambição do sujeito; é o sujeito quem está a serviço do acontecimento, não se tratando de simetria ou igualdade, mas de encontrar a medida necessária para se entrar em relação-com.

Reparar é uma ferramenta-conceito de tripla modulação, simultânea e complementarmente, que trata de desviar do hábito de responder reativamente, em que é preciso encontrar meios para parar frente aquilo que nos acidenta; dedicar atenção em reparar o que há nisso que se apresenta no acidente, gesto duplo de inventariar as possibilidades e necessidades para manutenção da vida em jogo-com com as qualidades do que se apresenta em acidente e as qualidades dos corpos (humanos e não humanos) disponíveis para estar-com; e operacionalizar uma reparação que não é conserto mas retribuição, entendendo que a reparação não é uma obrigação a ser feita, mas uma possibilidade de estar-com uma vida em curso.

Não se trata de estipular um sentido-direção para o jogo e de postular significados, mas de propor uma conversão a acompanhar as inclinações do jogo, a cada vez perguntando o que pode a relação, no qual o foco não está na resposta, mas na busca de um como estar juntos praticado. Trata-se antes de se atentar a um princípio ético no qual o que quer que aconteça precisa acontecer de forma aberta, em que se potencialize a possibilidade da multiplicidade dos modos de ser/estar, e que o que quer que se faça, que seja feito de modo explícito para todas as coisas/pessoas em relação, desviando de identificações prévias ou projeção de ideias e interesses individualistas. Com relação ao manuseio de materialidades, a passagem do princípio ético para a forma

emergente, esta forma, ou artefato, portará uma aparência tal que expressará as relações vividas, como uma geografia histórica deste encontro.

Enquanto ferramenta de investigação das relações por meio de uma política da reparagem e uma ética da suficiência, como vimos até aqui, o MO_AND produz um tipo de atenção ao fazer coletivo que desarticula as ideações privadas em favor de uma abertura e sustentação de um plano comum. A aproximação da TEATRO SECALHAR com tais práticas fez com que, como efeito, calhasse de chegar a um espetáculo que explicitou questões relevantes no que se refere a relação sujeito-indivíduo e trocas sociais nas quais os integrantes do grupo estão envolvidos.

O processo da TEATRO SECALHAR e do espetáculo lepAp são organizados com o MO_AND, a partir de uma prática metodológica no que tange às investigações de criação que toma forma em lepAp, desde a preparação das pessoas envolvidas enquanto práticas de disponibilidade e de refinamento da atenção, à ética no que direciona a organização do grupo, os encaminhamentos e o enfoque processual. Já o conceito de investigação aberta trabalhado por Gaspar Neto (2016) em articulação com Gilbert Simondon (2014), compreende um tipo de criação que trata da cooperação mútua entre os integrantes envolvidos, em que o enfoque está na processualidade.

Na perspectiva do MO_AND, propõe-se que seja realizada uma transposição do enfoque do sujeito para o acontecimento, em que importa menos quem opera a ação, em favor daquilo que a própria situação indica, ou convoca, como condição. Desse modo, podemos chegar a pensar em ações feitas por entidades vazias, descorporificadas. Entretanto, estas questões também são consideradas nas dinâmicas do MO_AND, no que se refere à inseparabilidade e ao entendimento de que se está sempre-já em meio, o que se explicita nas ações realizadas nos encontros e fazendo com que o jogo diga também sobre o modo como agimos no mundo. O que me faz pensar que importa sim quem concretiza a ação, por mais “neutra” que ela possa ser, e que algumas questões estão sempre-já em jogo e são indissociáveis.

Outro dado que se apresenta é a condição de explicitação de matérias sensíveis que acabavam por aparecer e serem acolhidas pelo grupo, fazendo com elas matérias de jogo. Esta característica está presente nas práticas com o MO_AND, que produzem uma corporalidade que se habitua a fazer com o que tem, e para reparar no que tem é preciso dedicar atenção não apenas às formas, mas também às forças que atravessam

as relações e orientam as possibilidades. Diante disso, importa analisar as questões que envolvem o processo de criação de um grupo, dos sujeitos e dos artefatos, bem como a rede de relações da qual fazem parte.

A partir da filosofia social e teoria crítica, a noção sempre-já faz com que se evidencie o teor inescapável e inseparável presente nos processos de criação, e que é com estas complexas conexões que as posições se darão nas dinâmicas do jogo-vida. A dimensão de totalidade que a aplicação do termo denota, concerne um entrelaçamento de complexas relações nas quais estamos envolvidos e são inseparáveis, relações estas que estão já em agência a todo o tempo e em atualização constante, o tempo todo. A noção também diz de uma ideia de cultura, de uma organização coletiva, dos modos de socialização e produção de subjetividades, e como estes marcadores virão a produzir efeito. Sempre-já recupera neste sentido a dimensão de uma existência feita com o mundo, incorporada.

A noção sempre-já aplicada à observação do processo de construção da subjetividade é abordada por Vincent Colapietro (2016), que, descentralizando o sujeito da ação em favor da centralização da prática, vem dizer que “o sujeito como uma presença em constituição é sempre-já um ser constituído. A constituição da subjetividade é uma função do organismo humano participando em tais práticas culturais” (Colapietro, 2016, p. 51). Para o autor, o processo de subjetivação é a passagem do organismo humano para um sujeito codificado pelas práticas do meio, corporificadas e somáticas, e todas estas trocas carregam elementos políticos. Importa para Colapietro falar das práticas corporificadas porque é impossível separar a experiência humana do corpo, com todas as suas especificidades somáticas.

Um tratar com as coisas

Na operação com o jogo em escala laboratorial do Modo Operativo AND, fala-se de uma maneira de estar em uma prática de manutenção da relação que trata de um fazer-com as materialidades que estão disponíveis e disponibilizadas para o jogo. Fazer-com descreve um fazer-pensar anticolonialista e anti-extrativista que opera por

manuseio das matérias, e um desvio de um fazer sobre que comumente é atrelado à interpretação e um mecanismo de separação por nomeação e decodificação das coisas.

Neste caminho, fazer-com é um fazer-estar-com aquilo que nos acontece (eventos, encontros, artefatos) e ir descobrindo os sentidos (de direção) do jogo ao ser jogado, sustentando um campo no qual as forças possam emergir, o que na prática envolve a afinação da atenção aos elementos da relação, bem como nas direções do jogo que não só o guiam como também o instauram.

Partindo da proposta "como viver juntes sem ideias", as posições realizadas em jogo, atentas às formas e às forças, vão apontando as direções a seguir, enquanto quem joga tem o trabalho de acompanhar, ativamente, quais posicionamentos são possíveis e necessários para manter a jogabilidade. Uma das escalas do jogo, a do tabuleiro (ou lupa), é feita em uma sala e é operacionalizada pelo manuseio de objetos. O jogo pode ser iniciado com a demarcação de um quadrado de fita crepe no chão para que se possa fazer um recorte de atenção tal que se possa dilatar o tempo e abrir um espaço para que sejam observadas não apenas as matérias em jogo, mas o modo como elas foram efetuadas, e, ali no "como", poder traçar aproximações com as tendências de ser/estar também fora do laboratório, tanto das pessoas quanto das coisas.

Para fora do quadrado pode ser distribuída uma coleção de objetos, as tralhas, termo recorrente no MO_AND ao tratar das coisas. Com eles ativa-se a possibilidade da multiplicidade das matérias a partir da prática de um estado e dos objetos, deixando em segundo plano aquilo que já se sabe por convenção ou por dedução, ideias que dizem de um campo da formulação prévia e condicionante, sem antes perguntar para a própria coisa o que ela pode, agora, a cada vez. É como um voltar a reperguntar o que está em jogo, quais potências estão latentes e quais tomadas de posição convocam.

Sobre o início da TEATRO SECALHAR, de partida Vinicius Medeiros dos Santos tinha interesses em investigar formas de criação em coletivo, e trabalhar com a temática homossexualidade, morte e religião; por outro, e o contato com o MO_AND mostrava algumas pistas. Antes de convidar as pessoas externas à turma para a formação do grupo, Santos preparou uma sequência de ações que gestaram uma cena embrionária do que viria a ser lepAp, meses depois.

Na cena, aparecem: no chão um spot de luz magenta e uma cartolina branca escrita em preto e vermelho o trecho extraído de I Coríntios, 6, 9-10: "¿O no sabéis que

los injustos no heredarán el reino de Dios? No os dejéis engañar: ni los inmorales, ni los idólatras, ni los adúlteros, ni los afeminados, ni los homosexuales, ni los ladrones, ni los avaros, ni los borrachos, ni los difamadores, ni los estafadores heredarán el reino de Dios"; Santos entra ao som das músicas "(+ muito) Talento" de Linn da Quebrada e "Necomancia" de Linn da Quebrada e Gloria Groove; coloca no chão pequenos pedaços de papel picado em volta da cartolina delimitando um espaço em retângulo; ao fim das músicas, pega o cartaz do chão e o cola na parede do fundo da sala e sai.

A partir da cena descrita acima, é possível traçar paralelos com lepAp, em que algumas relações permaneceram, como a dualidade entre as cores preta e vermelha, as tensões acerca da sexualidade, a presença do papel como centralizador das ações, e o mesmo texto bíblico fazendo referência a adjetivos impróprios para a entrada no reino do céu. Embora o grupo tenha praticado diversos jogos em escala tabuleiro, no momento em que, por demanda institucional, foi preciso apresentar uma nova cena que comportasse os trabalhos até aquele momento, partiu-se da última cena apresentada por Santos para uma sequência material de desenvolvimento da pesquisa. Isto importa saber para que se explicite que, embora de forma inconsciente e não programada, o grupo seguiu um jogo começado muito antes.

Era preciso corresponder burocraticamente à universidade, com apresentações prévias, prazos, agendamentos, e mudanças na composição do grupo, o que produzia efeitos na organização do coletivo e no que se produzia. Havia uma apreensão de Santos à respeito de fazer entender à universidade que o interesse da pesquisa seria a investigação de um processo em criação, que envolveria agentes externos à turma, sem que se tivesse um roteiro previamente definido. Considerar os prazos e critérios de avaliação da disciplina à qual a formação do grupo estava atrelado era considerado na dinâmica do grupo como matéria de jogo, porque fazia parte da metodologia de criação, e se se tratava de ter que apresentar algo, então o jogo, em partes, tratava-se também de concentrar as dinâmicas trabalhadas em artefatos, ou no caso, cenas de teatro.

O projeto foi aprovado, e com isso Santos pôde dar sequência ao desenvolvimento da proposta, e em dezembro de 2017 apresentou a proposta de trabalho ao grupo. Na ocasião, convidou pessoas que conhecia por proximidade, as quais gostava do trabalho e que queria trabalhar junto. Durante a Escola do Reparar, Santos conversou com Fernanda Eugenio e entendeu que delimitar um tema central

para o desenvolvimento da pesquisa iria contra a proposta de um fazer aberto e explícito do MO_AND. Quando volta a Curitiba, Santos abriu mão dos eixos temáticos, e o grupo fez uma imersão de uma semana conduzida por Santos, espelhando as práticas que tinha experienciado em São Paulo.

Após algumas mudanças, com entradas e saídas de pessoas no grupo, em agosto de 2018, época em que o processo de criação do espetáculo lepAp é adensado, o grupo está com a seguinte configuração: Karina Barretto Richardt Rozek , Milena Plahtyn Fernandes, Jade Rudnick Giaxa, Vinicius Medeiros dos Santos, Jennifer Agatha G. B. Ferrari, Rafael Rodrigues de Oliveira e Fernanda Peyerl.

A diferença que o MO_AND propõe no que se considera estar junto e estar contido, recortado para a perspectiva de um grupo, e aqui de um grupo em arte, é uma atenção ao cuidado da vida em coletivo, na qual as individualidades não são descartadas, mas tomadas a partir de seus lugares com uma tentativa de diminuição da individualidade em prol de uma coletividade. Estar em grupo, nesta perspectiva, é estar com a atenção voltada ao coletivo. Cada integrante do grupo traz consigo um mundo, e para encontrar o jogo juntos é preciso um trabalho muito franco de disponibilização, que talvez seja multiplicado pela proximidade afetiva, pela conquista da intimidade e pelo vínculo de confiança.

Em 11 de junho, Santos apresentou sozinho uma cena para o grupo e para os professores, na qual pretendia sintetizar as linhas de forças que vinha mapeando até então, após alguns encontros com o coletivo. Após a apresentação, o orientador sugeriu que fosse um jogo a partir do primeiro frame da cena: uma caderneta preta com uma folha solta dentro, posicionada sobre uma cadeira, atrás de uma pequena sobreposição de papéis. Pela primeira vez surgem as ações que seriam depois retrabalhadas pelo grupo: construir aviões de papel, assoprá-los, arremessá-los e fazer flores de papel.

Tomando como base o que aconteceu nesse dia, as ações realizadas foram organizadas para serem apresentadas na banca de qualificação do projeto: Santos sentado em uma cadeira folheia uma caderneta em mãos; Jade Giaxa, sentada no chão, faz um avião com uma das folhas e o coloca sobre outra cadeira; Rafael Oliveira segue o gesto dela; Santos se aproxima e faz o mesmo; Giaxa se posiciona atrás da cadeira enquanto Santos e Oliveira seguem fazendo aviões de papel; Giaxa começa a soprar os aviões, então Santos e Oliveira começam a arremessa-los para que pousassem na

cadeira; Jennifer Bittarello pega os aviões, abre-o e modela uma flor; repete a ação com todos os aviões, depois Santos e Oliveira fazem das flores bolinhas lançadas entre eles, e ao fim Santos recebe uma ligação pelo celular de Karina Rozek, que estava fora de cena, e só ouve-se o diálogo pelas respostas de Santos; ele sai e encerra-se a cena, tudo um pouco desconexo à primeira vista, mas muito justo com o que vinha sendo trabalhado.

Ao longo dos encontros, desde novembro de 2017, vemos em paralelo o processo de criação de um grupo, dos sujeitos que o constituem e de artefatos produzidos pelos encontros. É importante destacar que, ao acompanhar o processo, saltam informações que dizem de um "dentro" e de um "fora" engendrados em um plano comum.

Percursos da criação

A prática com os jogos do MO_AND pela TEATRO SECALHAR produzem um aporte incorporado de desenvolvimento da atenção, que, ao aproximarem-se da criação em teatro por meio de jogos, investigam o conteúdo do que surge, até que a própria matéria aponte linhas de sentido (direção). O individual importa na medida em que é também sobre ele, pois faz parte, mas não apenas sobre ele, porque não é dele.

Frente às questões/problemas que surgem, a estratégia aplicada, assente em uma "ética da reparagem", é a de desviar da performance de uma cena representacional, por exemplo, como no teatro clássico, onde cabe uma resposta rapidamente formulada dando-lhe um sentido-significado. Para isto, convoca-se uma qualidade de atenção dedicada tanto ao plano das formas emergentes (das imagens que se apresentam) quanto ao plano das forças (espaço relacional entre o individual e o coletivo) que as possibilitam emergir, a cada instante, o que confere ao jogo seu sentido-direção.

Falando em formas e forças, segundo Escóssia (2009), o plano das formas corresponde àquilo que já está definido, convencionado, aquilo que já se pode ser nomeado e tem um contorno, como cores, linhas, ritmos: o plano das coisas. Embora

identificáveis, as formas não são imutáveis, mas adquirem uma estabilidade momentânea pois sofrem influência do plano das forças.

Já sobre o plano das forças, podemos dizer que se trata do campo das tensões, um campo relacional vibracional magnético, que atravessa as relações e as implicações decorrentes. As forças no campo vão indicando sentido, mas apenas, e não só, indicando sentido. São elas que, nesta perspectiva, vão dar pistas de formas que poderão vir a compor-com, posto que as forças, neste caso, são definidas pela identificação das tensões — sócio-político-bio-culturais. Ainda, as forças são observadas como as intensividades que operam cada encontro de modo singular, em que cada encontro é único, e em cada encontro forças distintas articulam-se.

Observando os aspectos processuais da TEATRO SECALHAR, explicita-se a qualidade de trabalhar em atenção, de forma síncrona, ao campo das formas e ao campo das forças, sem deixar de acompanhar o movimento que acontece em um "fora" e em um "dentro" de cada integrante, re-perguntando "como viver juntes sem ideias" (Eugenio, 2019). Re-perguntar a questão é uma estratégia de criação que reposiciona a tripla modulação do reparar, ao investigar quais são, a cada vez, as tralhas, as condições, as relações e as possibilidades de fazer mundo, junto. Na prática, o grupo faz uso de duas proposições do MO_AND que correspondem a uma circunscrição e um reposicionamento das forças-formas que emergem durante os jogos.

Trabalhar a criação em arte sem ter como foco a produção de um artefato final predeterminado é um desafio, e o exercício é justamente manter-se presente em um tipo de trabalho que não tem direcionamentos definidos de partida e que traz como implicação o convívio com a sensação de não saber para onde se está indo.

Os integrantes da TEATRO SECALHAR relatam sobre o campo fértil, porém incerto, no qual a pesquisa se encontrava, apostando no trabalho em sala de ensaio, no qual "a obra, desse modo, não é resultado dos desejos artísticos de uma só figura, mas sim da negociação e da composição contínuas de diferentes inputs" (Plahtyn; Santos, 2022, p. 32). Os acontecimentos em ensaio ultrapassam os limites da sala e faz relações com o espaço e o tempo, por meio do modo com que cada integrante faz jogo com aquilo de que porta de suas experiências no e com o mundo, fazendo com que a obra seja também expressão dos agenciamentos coletivos, da cultura, das situações e dos

interesses, ainda mais quando o trabalho é feito com metodologias que deixam espaços para que tais matérias possam emergir.

Colapietro (2014) conceitua a partir do termo sujeito semiótico, ou sujeito comunidade, em que percebe que o sujeito está sempre-já inserido em um determinado tempo e espaço se relacionando com pessoas e assuntos emergentes, e que esta implicação produz efeitos na cognição e na conduta, a ponto de questionar a individualidade do sujeito, que, embora respeitado seu contorno e singularidades, é comunitário.

O que está em discussão é a saída da centralidade do ego como agente criador e ampliação da percepção de que o que emerge dos processos de criação são evidências dos processos de socialização, que leva em conta não apenas os engajamentos e conflitos, mas também o tempo e o espaço em que se dão.

Ainda segundo Colapietro (1987), o conhecimento está associado pelas relações dos signos, ou seja, pautado por uma prática social, o que representa a saída de uma perspectiva subjetivista (privilegiando e isolando a subjetividade (a ideia), como se retirando do sujeito o corpo) e entrada em uma perspectiva intersubjetivista. Esta mudança se efetiva na compreensão de que as ações realizadas por alguém inevitavelmente refletirão as experiências comunitárias, já que estamos sempre-já em meio a uma rede, e com este corpo que portamos. O passado fala por nós, até mesmo de forma inconsciente, e assim o sujeito tem a forma da comunidade, sendo que o sujeito é ao mesmo tempo processo, produto e fonte de semiose.

Ao aproximar tais conceitos das práticas realizadas nos processos de criação da TEATRO SECALHAR, é possível dizer que os artefatos produzidos, ou seja, as cenas em teatro ou dança, correspondem a uma trama de acontecimentos e comportam nelas as práticas que a possibilitaram emergir. No que se refere à metodologia aplicada à pesquisa que culmina neste artigo, evidencia-se que foi a observação do objeto de estudo, ou seja, do trabalho realizado pelo coletivo, a partir dos registros e fontes privilegiadas, que indicou quais formulações conceituais seriam possíveis para as articulações teóricas, e não o contrário.

Agenciamentos coletivos

De acordo com Gilbert Simondon, 2020, a sociedade não é o simples agrupamento de indivíduos nem tampouco os prescinde, mas ela recobre os indivíduos enquanto estes a complexificam. O que está em jogo é a passagem do indivíduo pela sociedade, a afetando e sendo afetado por ela, indicando assim um processo engendrado de criação. É importante compreendermos o social enquanto "sistema de relações", em que ao mesmo tempo possibilita relações e também as nutre a partir de nexos de relações entre os traços sociais presentes no indivíduo com os traços individuais presentes na sociedade.

Liliana da Escóssia (2009, p.690), tendo como princípio as conceituações apresentadas por Simondon, elabora sobre o engendramento, proposição na qual é a situação com os elementos, na duração do encontro, que determinará as direções possíveis, não uma condição predefinida. O termo utilizado pela autora é "agenciamento", esclarecendo que é a situação "espaço-tempo" que portará os termos da relação. A partir disso é possível dizer que a relação mudará a cada encontro, a depender dos engendramentos em cada situação, sempre atualizando-se.

A dobra proposta é o desvio de uma relação com termos predefinidos a favor da entrada em um plano que priorize antes a relação enquanto condição, o que confere ao plano relacional o direcionamento dos termos, que por sua vez destituirá as dicotomizações. A consideração proposta é que o funcionamento do plano coletivo se dê por agenciamento, no qual o que se produz da relação seja composto por todos os elementos em relação, constituído por um entre no qual não se trata de um justo meio entre as individualidades, embora as compreenda, mas de um entre de caráter impessoal, comum e partilhável.

O que vemos relatado pelos integrantes da TEATRO SECALHAR, como os trânsitos entre o que se produz coletivamente e os afetos implicados e percebidos de forma singular, recupera o que Escóssia (2009) trata acerca do "coengendramento das formas individuais e sociais, origem de toda mudança" (Escóssia, 2009, p. 690), enfatizando que não se trata de um polo ou de outro, mas da relação entre eles, ao mesmo tempo, em movimento e interferindo-se. O coletivo é, portanto, o campo no qual as forças e as formas estão em relação.

No dia 20 de agosto de 2018, a TEATRO SECALHAR se encontrou para mais um dia de investigações, porém nem todas as pessoas puderam chegar no mesmo horário. Como haviam combinado, sempre que possível, a investigação começaria com quem fosse possível, e cada pessoa que chegasse, quando chegasse, faria um exercício de reparagem da situação, para que pudesse entrar em relação com o que estivesse acontecendo.

A sequência de ações realizadas neste dia, posicionadas com a cena investigada a partir do frame de Café Müller e os outros artefatos produzidos até então, serviram de base para um recorte dramatúrgico, que foi ensaiado e apresentado para o orientador do processo, Francisco Gaspar Neto, no dia 16 de setembro de 2018.

A cena inicia com a papéis dispostos no palco, um homem sentado em uma cadeira, e outro em pé. Uma mulher em uma outra cadeira mas sentada ao chão, faz um avião com um papel. Os dois homens imitam a ação da mulher, manipulando folhas de papel, criando aviões que depois são lançados repetidamente em direção um do outro, enquanto a mulher, sentada ao chão, observa e desvia. O jogo se intensifica, com os homens atacando-se e utilizando as cadeiras como barricadas. A tensão aumenta quando a mulher, no meio da batalha, se torna parte do cenário de guerra. A ação transita para um momento de quedas, onde uma segunda mulher e o segundo homem se envolvem em um jogo de quedas e equilíbrios, que passa a ser intensificado até a exaustão, como uma coreografia. Em seguida, acontecem trocas de flores feitas de papel entre os personagens masculinos, enquanto interagem com os cadernos e tentam se comunicar por meio de leitura do texto contido nele. O clímax ocorre quando o primeiro homem, enquanto é atacado com bolinhas de papel pelo segundo homem, lê em voz alta um trecho bíblico. A violência da cena diminui, e um momento de reverência é alcançado quando o segundo homem, de forma simbólica, coloca uma flor de papel aos pés do primeiro. O espetáculo culmina com a organização dos papéis e a escrita do trecho bíblico em um quadro branco. A mulher, observando silenciosamente, sentada à frente do quadro, se torna a testemunha final de um ciclo de ação. Destaque para o fato de que todas as ações de manipulação do papel – aviões, bolinhas e flores – são iniciadas pelas mulheres e logo apropriadas pelos homens, desviando o tom do movimento inicial para nuances bélicas.

O recorte de cena apresentado teve duração aproximada de 50 minutos. Após a apresentação, o grupo e o orientador conversaram sobre o que foi apresentado. Gaspar Neto aponta para as formas apresentadas em cena envolvendo as ações dos integrantes, sejam entre os homens, seja dos homens para com as mulheres, e os papéis de gênero implicados nas ações apresentadas, e salienta que o recorte de cena está machista. Questiona se isso não havia passado pela percepção dos integrantes, ao que duas delas dizem que já haviam comentado sobre essa questão. Santos descreve um incômodo que foi percebido pelo grupo. Após a saída do orientador, as conversas continuaram:

> - [...] me parece que tomar o coletivo na radicalidade do coletivo, é o que a gente fez quando a gente entendeu que nem todo mundo ia tá o tempo todo, e quem não estivesse, quando não estivesse, ia acolher o que estivesse quando chegasse.
> [...]
> - E é muito louco esse exercício, que eu acho que é um exercício muito radical de novo, que é tomar isso como matéria de trabalho, não é o que poderia ter acontecido ou que poderia ter sido, o que a gente tem no fim das contas é uma dramaturgia com todas essas coisas que a gente tá apontando.
> [...]
> - É que eu acho que tem a ver com isso que a gente faz aqui, porque a gente acha um campo tão forte que ele puxa a gente, é como se isso que a gente encontrou aquele dia fosse um imã, ele puxou a gente, e de repente a gente colou nele, e aí se a gente colou nele é isso aí, é esse o trabalho.
> (Acervo TEATRO SECALHAR, 2018).

Fazendo uma observação do trecho apresentado, os participantes comentaram espontaneamente sobre a radicalidade do jogo coletivo e como ele refletia a prática criativa do grupo. Fernanda Eugenio e Ana Dinger (2019b) falam sobre o que se percebe ao realizar práticas continuadas dos exercícios propostos com o MO_AND, ao observar as ações durante os jogos, que as tomadas de posição podem explicitar características habituais de cada participante. Em associação com um exercício de atenção e de testemunho de si, podem ser identificados padrões de comportamento por meio de repetidas formas de se colocar em relação, e o interessante é a virada que se faz ao perceber o padrão, poder torna-lo matéria de jogo.

Essa matéria aparece como uma imagem que fica evidente, e essa imagem acaba falando de quem a fez. À medida que problemas são encontrados coletivamente,

cada indivíduo é afetado por tais questões de forma singular, mas as soluções às problematizações são encontradas no próprio campo comum que atravessa todos os indivíduos e que constitui o grupo. Nem todas as práticas coletivas contribuem para a manutenção de um coletivo transindividual, perpetuando sistemas distintos e normalizados. Para que seja alcançado, é preciso um investimento em metodologias de criação que mantenham condições de aparição e acolhimento da diferença, garantido experiências relacionais transversais. Não se trata assim de um plano externo a cada elemento em relação, mas de um esforço pela própria manutenção de um plano coletivo.

Na perspectiva do jogo com o MO_AND, não é como um personagem agindo, mas como agimos com aquilo que portamos. Neste sentido, as ações realizadas apresentavam uma situação, e não representavam algo combinado previamente. O que se apresenta está sempre presente previamente em cada indivíduo, como uma caixa de tralhas que foi sendo colecionada ao longo da vida. E embora cada caixa tenha particularidades singulares, ela também diz dos agenciamentos coletivos, sendo expressão de uma comunidade, porque atravessa todos os corpos e com eles faz matéria.

Como já era habitual nos processos da TEATRO SECALHAR, após os jogos sentavam-se para conversar sobre o que acabaram de fazer. A conversa era um elemento importante do processo, e ainda que não fosse de todo intencional, essa conversa também produzia efeitos no que viria a ser feito depois, ainda que involuntariamente. Conversar tanto "organizava" o que acabara de acontecer quanto indicava os futuros movimentos, ou mesmo deixava ressoando nos corpos sensações que viriam a ser manifestas quando (e se) solicitadas.

Nestes momentos, era feito um exercício muito orgânico de reparagem, no qual eram relacionadas as posições que haviam sido feitas e o que reverberaram, mas também como os integrantes eram afetados, quais matérias (fatos, histórias, contextos, memórias) eram atraídas a entrar em relação com aquilo que emergia em jogo. Neste movimento, repetidas vezes histórias pessoais também eram compartilhadas e eram problematizadas como matérias de jogo.

Na sequência do processo de investigação do grupo, em setembro, na sala de ensaio, foi realizado um jogo, que combinamos de partida que seria operacionalizado

pelas mulheres, com temática também definida, a misoginia. Nele, foram levantadas questões acerca do ritual de efeminar-se (ou ser efeminado), que acontece nos mais variados âmbitos sociais. O que se expressou neste jogo pode ser descrito como uma reposição da violência sofrida pelas mulheres no que tange a opressão estética e à conduta social, mas, embora a temática tenha sido estabelecida a priori, nenhuma ação direta foi previamente projetada, o que explicita, mais uma vez, a previedade que está sempre-já em jogo, o que, neste caso, expressou os modos de socialização que envolvem a feminilização em oposição à masculinização a partir de uma concepção genérica.

Ao longo das conversas que seguiram este jogo, apareceram algumas manifestações de surpresa, de dúvida, de traumas e memórias. Um dos relatos fala sobre as ações realizadas pelas mulheres não terem sido, durante o jogo, violentas em si, mas havia uma "agressividade no ar", um tipo de violência que "opera pelas maneiras mais discretas, às vezes aparece como um cuidado". Durante a conversa, o que salta é um trânsito muito orgânico entre as experiências de cada integrante do grupo e as relações que foram sendo traçadas com o que veio se desenrolando em jogo coletivo. Expressões como "me vinha", "me lembrei" e "fiquei pensando" que aparecem mais de uma vez ao longo da conversa e por mais de um integrante são reflexos da produção de "cena" inferidas nos processos de socialização.

Santos sugeriu que o grupo fizesse um craft do que foi apresentado, para que fosse possível identificar um "terreno" para ver o que salta para um campo semântico. Após o craft, foi sugerido que fossem escritos textos individuais sobre como estavam os afetos e percepções em relação à matéria que havia emergido, a misoginia, para que depois fosse possível debaterem. Já no dia seguinte, 17 de setembro, o grupo se reuniu e cada pessoa trouxe relatos, escritos, elaborações sobre a ação realizada, como se sentiram a partir dela, ou como se relacionavam com as questões elencadas, onde leituras cênicas apareceram, mas também leituras sociais, políticas e subjetivas.

Observando os materiais do grupo, ouvindo os áudios e lendo os textos produzidos, é possível sentir que pairou uma grande dose de incômodo. Por um lado, em perceber a reprodução social inserida na dinâmica do grupo e no artefato produzido pelo coletivo, e por outro lado, porque calhou de aparecer uma estrutura sistêmica de opressão da qual foram instigados a pensar sobre, a falar a partir das sensações,

emoções, memórias, e a repararem em quais eram as tensões que perpassavam naquele momento.

Expressões como “desconforto”, “desequilíbrio”, “me afetou muito profundamente”, “me pegou de um jeito com uma força”, “repressão”, “doutrinação”, “é muito pesado”, “eu não consegui escrever porque foi muito forte”, foram usadas como referência para dimensionar os sentimentos. Nestes dias que se passaram após a emergência da misoginia em cena, percebe-se uma dose de preocupação com a forma final do trabalho.

Os posicionamentos em jogo, embora sejam realizados sem uma intenção pré-acordada ou mesmo com intenções representacionais de figuras ou arquétipos, implica em quem as realiza uma responsabilidade com a ação, isto é, uma das considerações do MO_AND no que tange uma atenção ao modo como nos posicionamos nas relações. Isto impacta, ou impactou, em conversas que tangenciaram inclusive questões éticas não do jogo, mas da representação, ou seja, uma coisa foi fazerem aquelas ações durante as investigações, outra coisa era apresentá-las publicamente, o que obrigava a fazer decisões.

Conclusões

A observação do processo de criação da TEATRO SECALHAR, desde a formação do grupo, a criação de intimidade, as problematizações individuais e coletivas, e a elaboração de um objeto artístico, nos apontaram para os aspectos para além do sujeito e que dizem das interações no/com o ambiente social, questões biossociais sempre-já presentes e que sobredeterminam os sujeitos.

Também pudemos acompanhar o atravessamento de diferentes dimensões nestes encontros e como foram se afetando e sendo afetadas. A cada novo encontro, o escopo de nexos de relações era atualizado, o que produzia no grupo, integrantes e objeto artístico, efeitos a serem reparados, alimentando o compromisso de manter-se em negociação com o que está em jogo.

Ao longo desta pesquisa buscou-se articular, a partir dos registros de processo da TEATRO SECALHAR, aspectos da criação coengendrada entre um grupo, os sujeitos

que dele fazem parte e a elaboração de um objeto artístico, evidenciando que trata-se de uma investigação a partir da identificação dos elementos que compõem e constituem o encontro, a saber: a eu-tralhagem, as condições do ambiente, os interesses, as dinâmicas, as tomadas de posição e os efeitos emergentes.

Falar em eu-tralhagem é manter ativa para o jogo as tralhas que nos portam e que portamos, os registros incorporados das trocas sociais das quais estamos enredados. Bem como uma caixa plástica cheia de materiais diversos, podemos fazer uma dobra e considerar também como tralhas disponíveis as camadas que nos integram, como as memórias, as sensações, as emoções, as experiências, as projeções, os códigos culturais, o "jeitinho" de cada pessoa.

O que podemos ver ao observarmos uma criação que trabalha com uma metodologia aberta, como o fez o grupo, é que a sobre determinação social aos sujeitos produzem expressão e efeitos. A noção "sempre-já" inseriu a dimensão de totalidade e inseparabilidade, além da atualização constante dos sistemas de agenciamentos coletivos que atravessam as relações e que aqui são percebidos nos processos artísticos.

A pergunta feita é: "o que 'temos' mutuamente para oferecer, a cada vez, como matéria da relação" (Eugênio e Fiadeiro, 2010, p. 8)? A resposta está em frequentar a pergunta, re-perguntando a cada vez, com uma dedicação em reparar quais são as "propriedades-possibilidades" em relação, em detrimento de respostas que operam pela lógica do sentido-porquê atrelados a regimes de representação.

Das experiências com práticas com o Modo Operativo AND, por meio dos encontros com a TEATRO SECALHAR e de outros laboratórios dos quais fiz parte, permanecia com a dúvida: como é possível deixar de lado aquilo que constitui cada indivíduo, que diz das interações no e com o mundo? E como as situações que atravessam cada indivíduo manifestam efeitos na produção artística?

Frequentemente as conversas entre os integrantes da TEATRO SECALHAR deixaram vazar memórias e experiências pessoais que fazem relação com algo que tenha acontecido em algum jogo do MO_AND. A relação de intimidade, conquistada aos poucos, abriu espaço para que camadas muito profundas pudessem aparecer e serem acolhidas pelo coletivo, sendo decompostas no campo do sensível e também recompostas enquanto matéria de jogo, como visto no caso da emergência da misoginia e os modos com que cada integrante se relacionava.

Os encontros eram momentos de trocas, de investigação dos afetos, um espaço que criado no qual era seguro para exposições de pensamentos, medos, traumas, inseguranças, mas também de ânsias, energias, vontade de contar uma história pro mundo, ainda que essa história fosse sobre o que emergiu do encontro. Era um espaço de acolhida, embora nem sempre amigável, como todo coletivo. Também haviam conflitos, dificuldades de comunicação, e a tentativa de desviar do autoritarismo, do desejo privado, antes uma tentativa do que uma certeza.

Em uma das muitas conversas, do dia 08 de outubro de 2018, foi debatido sobre o co(m)passionamento (MO_AND). O combinado foi ler o texto que apresentava este conceito-ferramenta, vídeos e outros materiais que fizessem relação, e conversar sobre o que tinha chamado atenção:

> - [...] Eu acho que quando a gente tá fazendo isso aqui [referindo-se ao processo de criação artístico] por um momento… é foda porque a gente tem uma treta [política na esfera nacional] e eu acho que os problemas que a gente tá frequentando são os problemas entre, são os problemas entre nós aqui e são os problemas entre mundo, porque abrir a questão do feminismo, do feminicídio, dos estupros, das violências contra as mulheres, abrir as questões de homofobia, é abrir as questões de todo, da sociedade inteira. E é muito louco porque só por um mecanismo muito ilusório a gente cai na balela, as pessoas caem na balela de que esse problema não é meu, esse problema não tem nada a ver comigo. Tem tudo a ver com você, tudo. E acho que quando a Fer [Fernanda Eugenio] fala do co(m)passionamento e essa sintonia com o problema, e que ela coloca no inter-isso, que é aquilo que é capaz de fazer frente ao inteiriço, ou seja, essa coisa completa, fechada, e já identitária, e também o interesse.
> (Acervo TEATRO SECALHAR, 2018.)

Como se observa, a questão central da ferramenta-conceito co(m)passionamento (que na ocasião era identificado como co-passionamento) é a atenção ao plano comum a partir de dinâmicas de re-ligação por meio da "força relacional" que habita sempre e já entre nós. De acordo com a autora, trata-se do trabalho de perceber como e onde os sistemas modernos nos separaram e trabalhar meios para um sentir junto, um sentir com, de criação de vínculos sem finalidades programadas.

Como aponta Eugenio e nos relembra um dos integrantes do grupo, "o trabalho para desviar do É sistêmico não é negá-lo ou confrontá-lo", até mesmo porque, de

acordo com o que acompanhamos no decorrer desta pesquisa, estamos sempre-já implicados pelo social, e não há separação possível. O que se percebe é que a atenção operacionaliza um cuidado no sentido de, segundo a autora, “sintonizar com a faixa de frequência menos ruidosa do E, que está sempre lá”, modulando um desvio das convenções prévias e sustentando um espaço vivo no qual outros modos de operar, comunitários, possam emergir e tomar corpo. Assim, co(m)passionar trata de “desorganizar o corpo que sabe e identifica para ir fazendo situada e contingentemente o corpo que saboreia e co-passiona” (Eugenio, 2017, p. 209).

O que a autora nos indica, e que acompanhamos ao longo dos relatos dos integrantes da TEATRO SECALHAR de modo tão visceral, é que o desvio do Eu passa pelo mapeamento daquilo que nos atravessa para além do privado e que se manifesta pelas ações realizadas por cada um. Sentir-com é também investir na manutenção de um campo de cuidado no qual o comum possa manifestar expressão, e no fazer-com da força que nos comuna matéria de jogo vimos o desvio do interesse privado abrindo espaço para o “inter-isso”, o entre que há entre nós.

No decorrer da pesquisa busquei explicitar parte do processo de criação da TEATRO SECALHAR, cruzando cronologicamente a produção de artefatos artísticos pelo grupo com as problematizações e conversas entre as pessoas integrantes. Nas transcrições de áudio e outros recortes textuais foi possível acompanhar a produção de intimidade e confiança forjada pelas conversas sobre experiências e afetos, o engajamento dedicado à manutenção de um fazer coletivo, e sensações observadas durante e após os ensaios e orientações. A observação da prática fez com que algumas referências fossem colocadas ao lado umas das outras.

Se em Colapietro vemos que o indivíduo tem a forma da comunidade a partir de um movimento que vai do público para o privado, observação esta que importa para entendermos o sempre-ja que está em jogo, em Simondon vemos a implosão da binaridade e em seu lugar a aposta do coengendramento, ou seja, a expressão do habitar compartilhado e da criação recíproca, explicitando as dinâmicas transindividuais.

Chego aqui pensando nas dúvidas e questões para investigações e caminhos futuros que esta pesquisa abre margem. Se considerarmos, como foi apresentado, que o sujeito tem a forma do espaço-tempo a partir da conceituação de Colapietro, então

podemos considerar que a autoria fica sob o domínio (parcial ou total) da sociedade, retirando-a (total ou parcial) das mãos do artista? Se sim, o artista deveria ser destituído do posto de agente criador e descrito enquanto um agente técnico, ou um meio de comunicação? Questões para seguirmos em jogo.

Referências

COLAPIETRO, Vincent. **Pierce e a abordagem do self**: uma perspectiva semiótica sobre a subjetividade humana. São Paulo: Intermeios, 2014.

COLAPIETRO, Vincent. Os locais da criatividade: sujeitos fissurados, práticas entrelaçadas. In:

COLAPIETRO, Vincent. Semiosis and subjectivity: a peircean critique of Umberto Eco. **The Southern Journal of Philosophy**, v. XXV, n. 3, p. 295-312, 1987.

ESCÓSSIA, Liliana. O coletivo como plano de criação na Saúde Pública. **Comunicação Saúde Educação,** v. 13, supl. 1, p. 689-694, 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/j/icse/a/yMKxN8BDkcg3hdMMJR3BCvf/?format=pdf&lang=pt. Acesso em 6 jun. 2024.

EUGENIO, Fernanda. Articulações. In: **CAIXA-LIVRO AND**. Fada Inflada: Rio de Janeiro, 2019a.

EUGENIO, Fernanda. Conversas. In.: **CAIXA-LIVRO AND**. Fada Inflada: Rio de Janeiro, 2019b.

EUGENIO, Fernanda. Jogos. In: **CAIXA-LIVRO AND**. Fada Inflada: Rio de Janeiro, 2019c.

EUGENIO, Fernanda. Palavras. In: **CAIXA-LIVRO AND**. Fada Inflada: Rio de Janeiro, 2019d.

EUGENIO, Fernanda. Por uma política do co-passionamento: comunidade e corporeidade no Modo Operativo AND. Dossiê Corporeidade. **Fractal**: **Revista de Psicologia**, v. 29, n. 2, p. 203-210, 2017. Disponível em: https://www.scielo.br/j/fractal/a/ryJpgddx4TycbfTjs3HdbNS/#. Acesso em 26 nov. 2024.

EUGENIO. Fernanda; FIADEIRO, João. Jogo das perguntas: o modo operativo "AND" e o viver juntos sem ideias. **Fractal: Revista de Psicologia**, v. 25, n. 2, p. 221-246, maio/ago. 2013. Disponível em https://www.scielo.br/j/fractal/a/MHZfsH5y5C7N5GdD8xH57mh/?lang=pt. Acesso em 12 jun. 2024.

GASPAR NETO, Francisco de Assis. **Modo Operativo AND**: o incomum em comum. 2016. 206 f. Tese (Doutorado em Teatro) – Centro de Artes, Design e Moda, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

PLAHTYN, Milena. Procedimentos criativos: craft, enunciado e re-performance. In: PEYERL, Fernanda et al. **IepAp: relatos de criação**. Curitiba: [s. n.], 2022. p. 23-30.

Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1TMTZ9pHCPSQWTCijkTYznNn2LmbNZDsp/view. Acesso em: 6 jun. 2024

PLAHTYN, Milena; SANTOS, Vinicius M. Criação em coletivo: a composição e a ética do MO_AND. In: PEYERL, Fernanda et al. **lepAp: relatos de criação**. Curitiba: [s. n.], 2022. p. 32-41. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1TMTZ9pHCPSQWTCijkTYznNn2LmbNZDsp/view. Acesso em: 6 jun. 2024

ROZEK, Karina**;** PLAHTYN, Milena; SANTOS, Vinicius M. Introdução: o processo de surgimento do grupo — criar em coletivo sem ideias. In: PEYERL, Fernanda et al. **lepAp: relatos de criação**. Curitiba: [s. n.], 2022. p. 13-21. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1TMTZ9pHCPSQWTCijkTYznNn2LmbNZDsp/view. Acesso em: 6 jun. 2024

SANTOS, Vinicius M. **Como criar juntos sem ideias?** um experimento teatral com Modo Operativo AND. 2018. 39p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Cênicas) - Universidade Estadual do Paraná Campus Curitiba II. Curitiba, 2018.

SANTOS, Vinicius M. **Criação em coletivo e Modo Operativo AND**: aproximações a partir do trabalho do grupo TEATRO SECALHAR. 2022. 165p. Dissertação (Mestrado em Teatro) - UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA (UDESC). Florianópolis, 2022. Disponível em: https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/0000a2/0000a26f.pdf. Acesso em 6 jun. 2024.

SIMONDON, Gilbert. **A Individuação à luz das noções de forma e de informação**. São Paulo: Editora 34, 2020. 624p.

Recebido em 10/11/2025
Aceito em 22/04/2026

UMA LEITURA CRÍTICA SOBRE A PROFUNDIDADE PSICOLÓGICA NA DRAMATURGIA CANÔNICA DE TENNESSEE WILLIAMS

Luis Marcio Arnaut de Toledo [1]

Resumo: Este artigo confronta o regime psicologizante que historicamente estruturou a recepção crítica da dramaturgia canônica de Tennessee Williams, examinando-o como uma tecnologia cultural e ideológica vinculada à cultura terapêutica estadunidense do pós-Segunda Guerra. Com base nas contribuições teóricas de Joel Pfister, articuladas a uma abordagem dialética e historicizante, o estudo analisa como a noção de profundidade psicológica operou na despolitização da forma dramática, convertendo contradições sociais e históricas em narrativas individualizadas de sofrimento. A metodologia consiste na análise da fortuna crítica dominante e na releitura contextual de personagens e estruturas dramatúrgicas de peças centrais do período entre 1945 e 1961. Como resultado, o artigo demonstra que a leitura psicologizante da obra de Williams não figura a condição humana universal, mas encena processos históricos de produção da subjetividade, revelando-se como forma de crítica cultural às normas do *American Dream* e do *American Way of Life*.

Palavras-Chave: Dramaturgia estadunidense; crítica dramatúrgica; análise dramatúrgica; interioridade emocional; realismo psicológico.

[1] Pesquisador independente, atua nas áreas de dramaturgia, teatro estadunidense, teatro moderno e contemporâneo e estudos sobre Tennessee Williams. Doutor em Artes pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo [ECA-USP], realizou estágio pós-doutoral concluído no Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes de Universidade Estadual de Campinas [IA-UNICAMP]. Engenheiro civil da Superintendência do Espaço Físico da Universidade de São Paulo [SEF-USP].
Email: sp.vi@hotmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9301-2339.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/4787318119909108

A CRITICAL READING OF PSYCHOLOGICAL DEPTH IN TENNESSEE WILLIAMS'S CANONICAL DRAMA

Abstract: This article confronts the psychologizing regime that has historically shaped the critical reception of Tennessee Williams's canonical dramaturgy, examining it as a cultural and ideological technology rooted in post–World War II American therapeutic culture. Drawing on the theoretical contributions of Joel Pfister and articulated through a dialectical, historicizing approach, the study analyzes how the notion of psychological depth has operated to depoliticize dramatic form by translating social and historical contradictions into individualized narratives of suffering. The methodology combines a critical examination of the dominant critical tradition with a contextual rereading of characters and dramaturgical structures in key plays written between 1945 and 1961. The article demonstrates that the psychologizing interpretation of Williams's work does not articulate a universal human condition, but rather stages historically specific processes of subjectivity production, revealing the plays as forms of cultural critique directed at the normative frameworks of the American Dream and the American Way of Life.

Keywords: American Drama; Dramaturgical Criticism; Dramaturgical Analysis; Emotional Interiority; Psychological Realism.

> *O psicanalista tornou-se dramaturgo e o dramaturgo tornou-se analista. O teatro tornou-se o templo secular da confissão emocional.* (Sievers, 1955, p. 372, tradução nossa)[2].

Introdução

A recepção crítica da dramaturgia de Tennessee Williams foi amplamente organizada, ao longo do século XX, por um regime interpretativo que naturalizou o predomínio da interioridade emocional como chave privilegiada de leitura. Esse paradigma, usualmente apresentado como neutro, sensível ou humanizador, instituiu a profundidade psicológica como critério de valor estético, de inteligibilidade dramática e de legitimação cultural.

Em atenção a isso, o presente artigo confronta as condições sociais, institucionais e discursivas que permitiram a consolidação do psicologismo como lente hegemônica para a leitura da obra de Williams. Ao fazê-lo, o estudo desloca o foco da análise da suposta interioridade autêntica dos personagens para os mecanismos culturais que produziram essa objetificação do sujeito como norma interpretativa.

Essa escolha metodológica não implica negar a pertinência de abordagens psicológicas, psicanalíticas, biográficas, existenciais ou afetivas da dramaturgia de Williams, tampouco desconsiderar sua contribuição para a fortuna crítica do autor. Trata-se, antes, de reconhecer que tais perspectivas, quando tomadas como eixo dominante e exclusivo de interpretação, podem reduzir a complexidade histórica, formal e social de sua obra. Por essa razão, este artigo suspende deliberadamente a centralidade da psicologização para examinar outros modos de produção de sentido em Williams, atentos às mediações culturais, às formas dramatúrgicas, aos regimes de recepção e aos processos de legitimação que condicionaram a leitura de sua dramaturgia. Essa opção não pretende substituir um modelo crítico por outro de maneira excludente, mas ampliar o campo analítico, permitindo que a obra de Williams seja observada a partir de relações históricas e estéticas menos subordinadas à ideia de personagem como profundidade psicológica autônoma.

[2] The psychoanalyst became playwright, and the playwright became analyst. The theater became the secular temple of emotional confession.

Partindo das contribuições teóricas de Joel Pfister[3], sustenta-se que o psicologismo não opera apenas como método analítico, mas também como tecnologia cultural vinculada à cultura terapêutica do pós-Segunda Guerra e ao liberalismo individualista da classe média estadunidense.

Ao historicizar esse regime de leitura e expor seus efeitos sobre a recepção, a encenação e o ensino da obra williamsiana, objetiva-se aqui desnaturalizar um paradigma consolidado de leitura da obra do renomado dramaturgo e propõe-se um reposicionamento crítico que reinscreve sua dramaturgia no campo das contradições estruturais da sociedade que a produziu.

Para uma parcela expressiva de acadêmicos, críticos e artistas, a dramaturgia de Tennessee Williams tem sido reduzida a estudos restritos de personagens e conflitos como se fossem não mais que sintomas de uma estrutura psíquica individual e de relatos biográficos como expressões de trauma íntimo, tal como em Gandouz (2025), Bak e Pérez (2023), Levin (1999), O'Connor (1997), Weales (1970) e, entre muitos outros, Sullivan (1964).

A hipótese central é a de que essa hegemonia psicologizante contribuiu para neutralizar a análise de contextos sociais, políticos e históricos das obras, impondo à sua recepção um filtro sexual burguês, portanto moralista e conservador.

Com base em uma abordagem dialética e contextual, também se investiga as consequências teóricas dessa leitura tradicionalista para a interpretação de personagens, conflitos e forma dramatúrgica, bem como para o modo como a dramaturgia é encenada e compreendida culturalmente na tradição que a consolidou.

Sendo assim, o recorte examina os modos pelos quais as interpretações se consolidam, reproduzem-se e passam a organizar a recepção da obra, condicionando sua inteligibilidade cultural ao longo do tempo.

O método consiste, portanto, em cotejar comentários críticos, operações conceituais e enquadramentos teóricos com elementos formais das peças, de modo a evidenciar os deslocamentos interpretativos que convertem determinações históricas

[3] Em especial, os títulos: *Surveyors of Customs: American Literature as Cultural Analysis* (Pfister, 2016), *Critique for What? Cultural Studies, American Studies, Left Studies* (Pfister, 2006), *Inventing the Psychological: Toward a Cultural History of Emotional Life in America* (Pfister; Schnog, 2001), *Staging Depth: Eugene O'Neill and the Politics of Psychological Discourse* (Pfister, 1995) e *The Production of Personal Life: Class, Gender, and the Psychological in Hawthorne's Fiction* (Pfister, 1991).

em atributos subjetivos. Essa estratégia permite reconhecer essa leitura como parte ativa do processo de significação da dramaturgia, tornando visível o papel que ela desempenha na constituição de sentidos, hierarquias estéticas e regimes de leitura associados à obra de Tennessee Williams.

Além da problematização e da recepção, a fim de exemplificar os conceitos trabalhados, serão apresentadas, também, algumas questões mais amplas sobre as peças longas canônicas, escritas entre 1945 e 1961, sendo que seu aprofundamento específico não cabe na extensão deste artigo. Essa análise tem caráter inicial e demonstrativo, voltado a sustentar os pressupostos desenvolvidos ao longo do texto. A leitura dessas peças, embora de forma breve, como dito, consiste em deslocar o foco da alma humana para a estrutura da sociedade; do sofrimento interno para a produção social da subjetividade; da família disfuncional associada à memória biográfica para as contradições do *American Dream* [sonho americano] e do *American Way of Life* [estilo estadunidense de vida]. Com isso, pretende-se propor uma leitura renovada sobre a obra consagrada de Tennessee Williams.

A invenção da profundidade psicológica e a fabricação do eu interior no *mainstream*

A institucionalização de conceitos como *inconsciente, repressão* e *conflito psíquico* acompanhou a expansão institucional da psicologia e da psicanálise e passou a oferecer modelos explicativos para a experiência individual na sociedade, marcada, então, por consideráveis transformações econômicas, urbanas e tecnológicas. Nesse contexto, a crítica teatral autorizada encontrou na subjetividade um eixo organizador para entender e avaliar a ação dramática, cabendo ao teatro a função de traduzir os impactos da modernidade capitalista sobre o indivíduo.

A ênfase predominante na psicologia como chave exclusiva de leitura da dramaturgia, no contexto da reorganização social estadunidense entre a Grande Depressão e o pós-Segunda Guerra Mundial, está diretamente ligada a mudanças estruturais da sociedade: a intensificação da industrialização, a reorganização do trabalho, a padronização da vida urbana e o enfraquecimento de formas tradicionais de pertencimento social (Peirson, 1973).

Dentro desse cenário, a dramaturgia passou a ser encarada como um reflexo psicológico dessas transformações por meio da representação de sujeitos fragmentados, deslocados ou em crise, cuja interioridade se fez conflito, o que configurou a grande temática daquele momento (Peirson, 1973). Ainda, o psicologismo foi colocado pelos analistas da dramaturgia de então como uma forma cultural que converte processos sociais objetivos em experiências subjetivas dramatizáveis (Pfister; Schong, 2001).

Esse processo teve efeitos decisivos na maneira como a dramaturgia, e o próprio teatro, passou a ser lido e avaliado nos Estados Unidos a partir de então: um espaço de sondagem da psique (Pfister, 1995). Em sentido mais amplo, essa inflexão interpretativa contribuiu para a flexibilização das convenções da estética dramatúrgica do século XX e para a dificuldade de recepção de formas mais abertas, como o chamado teatro do absurdo e o teatro pós-dramático, pois o que se tem é o psicologismo como paradigma crítico dominante.

A centralidade atribuída à profundidade psicológica atingiu tal grau de hegemonia que passou a orientar até a leitura de obras experimentalmente não realistas. Porém, foi com a recepção crítica de autores identificados de forma delimitada com o realismo social que mais foi associada (Peirson, 1973). Nesse contexto, questões tais quais conflitos de classe, críticas às formas de exploração do trabalho, contradições estruturais da sociedade e determinações históricas concretas, reinterpretadas como traumas, falhas emocionais ou destinos psíquicos individuais, foram progressivamente remanejadas para o plano da interioridade dos personagens.

Essa inflexão consolidou um horizonte crítico no qual a densidade psicológica passou a operar como critério privilegiado de valor estético e de legitimidade intelectual, frequentemente associada a uma ideia de sofisticação artística e de viabilidade comercial. Seriam, então, as peças mais importantes aquelas com *profundidade psicológica*. O psicologismo, entretanto, não pode ser encarado como uma verdade antropológica do sujeito moderno (Pfister e Schnong, 1997, p. 3). Embora derive daí sua força como critério estético.

Surgiu, assim, a crítica a esse viés psicologizante, que encontrou eco em dois marcos fundamentais da historiografia cultural estadunidense: o livro *Inventing the Psychological: Toward a Cultural History of Emotional Life in America* (Pfister; Schnog,

2001) e o estudo pioneiro *Freud on Broadway: A History of Psychoanalysis and the American Drama* (Sievers, 1955).

Esses trabalhos contribuíram para articular a historicização do campo emocional, no qual o *corpus* dramatúrgico aqui cotejado foi ensinado, lido e encenado ao longo do século XX até os dias atuais, mostrando que a profundidade psicológica é, antes de tudo, uma construção cultural performada historicamente nos livros analíticos da obra de Williams, nas resenhas, nas salas de aula, no palco e nas críticas jornalísticas.

Merece atenção, em meio a esta discussão, o trabalho do controverso pesquisador Wieder David Sievers (1955), que, ao mesmo tempo em que se rendeu à análise freudiana das peças citadas em sua obra, também a questionou e a historicizou já na década de 1950, dando a ver um fato pouco comum entre os críticos dramatúrgicos estadunidenses.

Por sua vez, Pfister e Schnog (2001, p. 4), já com uma análise criteriosa da questão, definem que o discurso psicológico se tornou dominante não por seu poder de descrever o eu real, mas por sua capacidade de produzir formas de subjetivação adaptadas às exigências da modernidade liberal e do capitalismo. Formou-se, assim, os conceitos *de cultura terapêutica* e de *complexidade psíquica*, o que parecia superqualificar a obra, dar-lhe um selo de garantia comercial e o consequente sucesso de público.

Essa noção configura-se, entretanto, como um regime discursivo e simbólico que molda a forma como os sujeitos compreendem a si mesmos e aos outros na sociedade liberal. Sob tal perspectiva, também os comportamentos que escapam às normas burguesas tradicionais, passam a ser tratados como desvios individuais. Ao mesmo tempo, sofrimentos produzidos por desigualdades sociais, racismo, homofobia, misoginia, violência estrutural e precariedade econômica são deslocados para o campo da disfunção emocional, como se pudessem ser explicados apenas por diagnóstico ou intervenção terapêutica. Pfister (2016) afirma que muito dessa crítica acadêmica foi feita por mera formalidade, repetição de ideias sem questionamentos ou até mesmo por conveniência de carreira.

Nessa conjuntura, as peças de Williams têm sido lidas como espelhos da *alma* ou como projeções da *condição humana* (Mchughes, 1980; Tischiler, 1961), ignorando que a própria ideia de alma foi moldada por interesses ideológicos: a subjetividade

emocional foi elevada à condição de ideal burguês de autenticidade (Pfister; Schnog, 2001, p. 6).

Em consonância com esse argumento, W. David Sievers (1955, p. 16), ao rastrear a presença da psicanálise no teatro estadunidense ao longo da primeira metade do século XX, afirma que o drama psicológico se consolidou como forma predominante após a Primeira Guerra Mundial, tornando-se mesmo um ritual burguês de identificação emocional. A psicanálise, então, passou a fornecer *temas* para os enredos e modelos narrativos a fim de representar *crises humanas*, especialmente as de cunho existencial e sexual:

> Na perspectiva de seu tempo, Freud parece uma combinação única de cientista e gênio intuitivo, iconoclasta audacioso e pesquisador paciente, humanista e sumo sacerdote. Seus escritos foram interpretados, mal interpretados, traduzidos, editados, diluídos e adaptados até que hoje seja virtualmente impossível ler uma revista popular, ouvir um sermão ou conversar com um estudante universitário sem entrar em contato com ideias derivadas da psicanálise (Sievers, 1955, p. 18, tradução nossa)[4].

O vocabulário psicanalítico foi assim normalizado e disseminado no imaginário cultural do século XX nos EUA, depois importado para muitas outras geografias e culturas. O discurso psicológico/psicanalítico extrapolou os limites do consultório clínico para se tornar um código cultural hegemônico, presente especialmente no teatro. Essa observação corrobora o que Pfister e Schnog (2001) argumentam: a subjetividade emocional não é expressão de uma essência, mas um produto histórico moldado por discursos terapêuticos e práticas culturais.

É a partir desse cenário que Sievers (1955, p. 372) reconhece que o teatro estadunidense, entre as décadas de 1920 e 1950 – nesta última, Williams alcança seu ápice no *mainstream* –, estava impregnado por um código verbal que transformava complexos inconscientes em motivações cênicas no início do século XX, tal como as peças *Trifles* [*Futilidades*, 1916] e *The Verge* [*O limiar*, 1921], de Susan Glaspell, ou *King Arthur's Socks* [*As meias do Rei Arthur*, 1915], de Floyd Dell.

[4] In the perspective of his times Freud seems a unique combination of scientist and intuitive genius, daring iconoclast and patient researcher, humanitarian and high priest. His writings have been interpreted, misinterpreted, translated, edited, watered down, and adapted until today it is virtually impossible to read a popular magazine, hear a sermon, or talk with a college student without coming into contact with ideas derived from psychoanalysis.

No entanto, de acordo com o pesquisador, em sua análise psicologizante, a dramaturgia de Tennessee Williams está entre os exemplos mais representativos da assimilação da "cosmovisão freudiana" (Sievers (1955, p. 372, tradução nossa)[5], reduzindo a leitura de sua obra a apenas expressões de culpa, desejo e repressão.

Sendo assim, Pfister e Schnong (2001) e Sievers (1955), mesmo com metodologias e em momentos históricos distintos, convergem ao apontar o teatro estadunidense como um espaço de disseminação ideológica da *profundidade emocional*. Pfister e Schnong (1997, p. 3) enfatizam os mecanismos de naturalização dessa subjetividade como efeito das tecnologias culturais do pós-Guerra. Para esses dois pesquisadores, a crítica literária deve abandonar a ideia de que emoções profundas revelam verdades universais. Sievers, por sua vez, oferece um mapeamento histórico da transformação do palco em consultório terapêutico, onde o dramaturgo se torna um analista, e os personagens, pacientes arquetípicos da modernidade aflita.

No pós-Segunda Guerra, o psicologismo ganhou fôlego com a expansão popular do chamado *American Way of Life*, centrado na estabilidade da família nuclear burguesa branca e heteronormativa, no consumismo e na promessa de realização subjetiva, e do *American Dream* – naquilo que diz respeito à promessa meritocrática de sucesso. Assim, o reducionismo psicológico se tornou um poderoso instrumento de *domesticação emocional* para essas ideologias. É uma maneira de canalizar os conflitos sociais e existenciais para a esfera íntima, supostamente apolítica, neutra (Pfister, 1995).

Nesse contexto, o trauma converteu-se em chave explicativa das experiências humanas na cultura midiática, sendo essa mesma a chave da crítica literária e até dos sistemas escolares/acadêmicos. Assim, ao mesmo tempo em que o psicologismo oferecia linguagem para a dor, os vícios e a corrupção, também estabelecia os limites daquilo que era considerado legítimo sentir, expressar e reprimir (Pfister, 2001, p. 17–20).

Nesse período pós-Guerra, portanto, as construções discursivas sobre os sentimentos passaram a estruturar a linguagem da mídia, da educação formal, da pesquisa acadêmica, da publicidade e da cultura popular. A construção de um eu emocionalmente competente tornou-se uma exigência social e o discurso terapêutico

[5] Freudian world-view.

passou a funcionar como medida de autenticidade. Isso ocorreu porque esse eu saudável e moralmente estabelecido servia de modelo para o sistema capitalista e ao consequente produtivismo.

No campo artístico, essa inflexão teve efeitos categóricos: a literatura, o cinema e o teatro passaram a operar como espaços de figuração da crise desse eu sensível e emocionado. O colapso psíquico passou a ser metáfora para aprofundar dilemas morais ou existenciais apenas. A dramaturgia pós-Segunda Guerra, nesse sentido, estabeleceu-se, enfim, num terreno fértil para a projeção de impasses subjetivos, assumindo a forma de uma catarse individualizada, mais voltada à empatia do que à consciência crítica social.

Pfister (2006, p. 63–65) aponta que esse modelo funciona como dispositivo de compensação simbólica, isto é, ele oferece uma falsa intimidade com o sofrimento da população, sem exigir qualquer reposicionamento ético, histórico ou político. Sendo assim, o teatro/a dramaturgia é analisado/a como um campo no qual o eu é figurado com universalismo. A emoção substitui a estrutura social e sua contradição e a dor interior tornam-se fetiche estético. Isso ocorre quando o sentimento passa a valer por si mesmo, haja vista estar desligado das condições históricas e sociais que o produz.

A consolidação da profundidade desse eu como ideal burguês de legitimação é um dos efeitos mais duradouros da cultura terapêutica/sexual estadunidense. A partir dos anos 1960, a recepção crítica da literatura e das artes já estava totalmente entregue a uma lógica interpretativa baseada na introspecção, na confissão e na empatia. A crítica autorizada privilegiava majoritariamente leituras intimistas, nas quais os personagens são tratados como expressões da alma atormentada do autor e as obras, documentos da psique.

Esse deslocamento reduziu o drama ao que se chamou de escrita de si (Pfister, 2016, p. 12–14), supervalorizando questões da memória e da identidade, porém bloqueando a dimensão emancipatória, política e histórica. Ao privilegiar a experiência subjetiva e identitária, o psicologismo incentivou a formação de coletivos organizados em torno de marcadores específicos, como raça, gênero, sexualidade e origem social, sempre *dissociados* entre si. A questão de classe, em especial, acabou tornando-se apenas um problema existencial. Esse processo ampliou o reconhecimento de

diferenças, é bem verdade, mas operou também como fator de fragmentação política, ao dificultar a convergência entre lutas estruturalmente relacionadas (Fraser, 1997).

A produção dramatúrgica de Tennessee Williams, especialmente em peças longas consagradas como *A Streetcar Named Desire*, *Sweet Bird of Youth* e *The Night of the Iguana*[6], passou a ser frequentemente lida como expressão simbólica de experiências humanas supostamente atemporais e transculturais, embora essa mesma canonização tenha contribuído para fixá-la em um horizonte crítico associado ao realismo psicológico, posteriormente tomado por parte da crítica como sinal de limitação estética diante das exigências formais da contemporaneidade.

Com isso, figuras como Blanche DuBois, Alexandra Del Lago e Hannah Jelkes [respectivamente, personagens dessas peças], mulheres brancas estadunidenses situadas em contextos específicos do segundo pós-Guerra e de suas reverberações sociais, podem ser convertidas em emblemas abstratos de sexualidade, opressão, decadência ou sofrimento feminino. O problema não está na força dessas personagens, nem na densidade formal das peças, mas na operação crítica que as transforma em medida universal da experiência das mulheres de todas as geografias e culturas do mundo, como se as condições de classe, raça, colonialidade, território, religião, guerra, precarização material, violência estatal, transfobia ou devastação ambiental não modificassem radicalmente os modos históricos de sofrer, resistir e existir.

O psicologismo homogeniza e modela, desconsiderando especificidades e contextos sociorregionais, humanos, geopolíticos e históricos. Mesmo assim, Williams ainda é enquadrado como o dramaturgo da *condição humana* (Addler, 1997, p. 185; Jackson, 1997, p. 196; Martin, 1997, p. 13; Miller, 1997, p. 210).

Nessa lógica, a cultura, as crenças, a territorialidade e o ambiente político-social são então obliterados em favor de uma subjetividade homogênea moldada a partir de modelos imperialistas e normativos da classe média estadunidense. No entanto, adverte Raymond Williams (1979): a supressão das mediações históricas específicas e a imposição de modelos totalizantes de interpretação servem apenas à reprodução ideológica do capital.

[6] *Um bonde chamado Desejo* [1947], *Doce pássaro da juventude* [1958] e *A noite do iguana* [1961].

Nesse sentido, é possível dizer que a leitura biografista e psicologizante exclusiva e excludente da obra de Williams atua como instrumento de conformação à lógica cultural do imperialismo: "[...] é inegável que existe uma conexão entre autor e textos. Essa conexão, no entanto, é muito mais complexa do que geralmente supomos. Reconhecer a sutileza desse vínculo transformará radicalmente nossa concepção de biografia" (Pagan, 1989, p. 248, tradução nossa)[7].

O *corpus* dramatúrgico de Williams foi consolidado pela crítica autorizada, portanto, como sintoma do sujeito autoral, não como forma histórica. Desta feita, os textos teatrais passaram a funcionar como objetos de diagnóstico, especialmente da vida privada do autor, como já observado. Sob tal concepção, sua dramaturgia funciona majoritariamente como *arte da interioridade*, da escrita do sofrimento íntimo, capaz de mobilizar emoções, mas ineficaz para promover ação política.

Historicizar e politizar a dramaturgia: o teatro como narrativa socialmente simbólica

As proposições de Fredric Jameson (1992) oferecem uma mediação teórica para recolocar a dramaturgia williamsiana em seu horizonte histórico, compreendendo suas formas dramáticas como respostas estéticas às contradições sociais que as constituem. Segundo o autor, "nada existe que não seja social e histórico – na verdade, tudo é, 'em última análise', político" (Jameson, 1992, p. 18, grifo do autor). Essa máxima impõe ao estudo da dramaturgia, inclusive aquele marcado por figuras de sofrimento íntimo, a tarefa de pensá-la como atos socialmente simbólicos, como construções que condensam conflitos coletivos, disputas de classe, transformações nos modos de subjetivação e dos impasses ideológicos do presente.

O filósofo e teórico marxista estadunidense propõe uma crítica à distinção entre obras políticas e não políticas, mostrando que essa dicotomia reforça uma lógica liberal de privatização da vida. O mesmo pode ser estendido à dramaturgia de Tennessee Williams quando lida à luz assimétrica, exclusiva e excludente do

[7] [...] there is no denying the fact that there is a connection between author and texts. This connection, however, is far more intricate than we may generally think. An awareness of the subtlety of the connection will radically affect our conception of the notion of biography.

psicologismo. O que se apaga, nessa transição, é precisamente a potência da dramaturgia como instrumento de análise ideológica: “Aqui, a interpretação é estabelecida como um ato essencialmente alegórico, que consiste em se reescrever um determinado texto em termos de um código interpretativo específico” (Jameson, 1992, p. 10).

Os personagens de Williams, em especial aqueles que colapsam emocionalmente[8], não operam como figuras de uma condição humana universal, mas sim como construções históricas da subjetividade produzida pelo *American Way of Life* e pelo regime afetivo e moralista que estruturou a sociedade estadunidense no pós-Segunda Guerra.

Sendo assim, a politização da dramaturgia de Williams não significa reduzir sua obra à denúncia sociopolítica ou à busca de poder e dominação, mas compreendê-la como modo narrativo complexo, com muitas camadas interpretativas, no qual se encenam os impasses de uma ordem social historicamente determinada. Williams escrevia sobre indivíduos inseridos em uma sociedade. Suas peças figuram, assim, ideologemas (Jameson, 1992, p. 69), isto é, pequenas unidades dramatúrgicas que condensam e figuram contradições sociais. Reintegrar essas figuras à luta de classes, como defende Jameson, seria o caminho para escapar da reificação do eu e da estetização apolítica da dor.

Repensando a obra de Tennessee Williams

The Glass Menagerie [*O zoológico de vidro*, 1945] (Williams, 1999) é, a partir de declaração do próprio autor, no prefácio, uma peça de memória.

> Sendo uma “peça de memória”, *O zoológico de vidro* pode ser encenada com uma liberdade incomum em relação à convenção. Por se tratar de um material bastante delicado ou tênue, os toques da

[8] Há uma gama imensa de personagens considerados loucos na obra de Williams, associados, principalmente, à internação de sua irmã Rose Williams em um sanatório em 1937, onde permaneceu até sua morte em 1996, e o fato de ter sido submetida a uma das primeiras lobotomias nos EUA, em 1943. Há, além disso, associação à sua mãe autoritária, também com perda da sanidade na velhice, e o próprio dramaturgo em seus últimos anos, quando tinha comportamento maníaco depressivo, somando-se ao abuso de álcool e drogas, além de ter se assumido gay publicamente, um feito então considerado como um desvio mental à época (Lahr, 2015).

> ambientação e as sutilezas de encenação desempenham um papel particularmente importante. O expressionismo e todas as demais técnicas não convencionais no drama têm apenas um objetivo válido: uma aproximação mais íntima da verdade (Williams, 1999, p. 12, grifo do autor, tradução nossa)[9].

No entanto, a noção de peça de memória não deve ser confundida com um convite à *interiorização psicológica* da experiência dramática. Na peça, o recurso à atmosfera ou ambientação, ao expressionismo e às poéticas não convencionais não visa aprofundar estados mentais privados tão simplesmente, mas sim figurar, em chave estética, os impasses materiais da vida sob o capitalismo tardio naquele momento da Grande Depressão: a precarização do trabalho, o esgotamento do ideal de mobilidade social e a dissolução das garantias familiares tradicionais. Assim, a *verdade* buscada pela peça não reside na psicologia dos personagens, mas na mediação formal entre experiência subjetiva e determinações históricas objetivas.

No caso de Blanche DuBois, seu mais famoso personagem, de *A Streetcar Named Desire* (Williams, 2004a), a recepção tradicional priorizou sua leitura como um estudo de desintegração mental feminina, porque ela sofre um colapso nervoso, motivado por experiências traumáticas, repressão sexual, estupro e perda de *status*. "As ilusões de Blanche estão enraizadas no trauma e na nostalgia; ela se agarra a fantasias para mascarar sua dolorosa realidade, moldada pela culpa e pela repressão [sexual]" (Stobaugh, 2010, p. 6, tradução nossa)[10].

Como se percebe, a ênfase no trauma psicológico dificulta a percepção do contexto histórico de decadência do Sul dos Estados Unidos, e a crítica social implícita à masculinidade violenta representada por Stanley, seu antagonista. Esse enfoque também reduz a legibilidade dos resquícios expressionistas da peça e tende a restringir sua interpretação à decadência das tradições aristocráticas sulistas. Porém, a obra é uma expressão da modernidade urbana, marcada pela ascensão do proletariado e pela heterogeneidade étnica e cultural resultante da industrialização e da presença de

[9] Being a "memory play," *The Glass Menagerie* can be presented with unusual freedom of convention. Because of its considerably delicate or tenuous material, atmospheric touches and subtleties of direction play a particularly important part. Expressionism and all other unconventional techniques in drama have only one valid aim, and that is a closer approach to truth.

[10] Blanche's delusions are rooted in trauma and nostalgia; she clings to illusions to mask her painful reality, shaped by guilt and repression.

imigrantes nos grandes centros, no caso Nova Orleans. Até o engajado crítico teatral John Gassner cita essa peça como envolta em um problema "mais clínico do que trágico" (Gassner, 1991, p. 458).

De forma semelhante, Maggie, em *Cat on a Hot Tin Roof* [*Gata em telhado de zinco quente*, 1955] (Williams, 2004b), costuma ser lida como figura histérica, movida pela frustração sexual e pelo desejo de controle afetivo. Críticas psicologizantes/freudianas interpretam suas falas como tentativas de preencher o vazio existencial deixado por um marido homossexual e emocionalmente indisponível. "A carência de Maggie reflete suas inseguranças profundas em relação à desejabilidade e ao próprio valor" (Fleming, 2002, p. 22, tradução nossa)[11]. Essa interpretação reitera padrões psicanalíticos e ignora o ambiente social competitivo e patriarcal no qual o personagem luta por sobrevivência, em meio à mendacidade das tradições sulistas, mergulhadas na estrutura latifundiária e na herança da escravidão que define o *status* da família a que pertence.

Já Shannon, em *The Night of the Iguana* (Williams, 2009), é frequentemente lido como arquétipo da crise espiritual masculina. "A queda de Shannon na loucura é emblemática da perda da fé e da [sua] identidade" (Davis, 2005, p. 31, tradução nossa)[12]. Embora esse colapso seja real, ele é também produto de pressões ideológicas mais amplas da década de 1960: o puritanismo teocrático, as contradições da estrutura social estadunidense, a vigilância sobre sua masculinidade e a mercantilização das emoções. Tudo isso durante o pós-macartismo, em que os papéis sexuais começavam a se relativizar perante o surgimento contracultural do amor livre e da iminência do chamado teatro gay. A leitura centrada na instabilidade subjetiva, portanto, tende a apagar esses determinantes sociais.

No caso de Sebastian, personagem ausente, porém central, em *Suddenly Last Summer* [*De repente, no último verão*, 1958] (2012b), a crítica converte sua homossexualidade e seu assassinato ritualizado em signos moralistas de patologia ou perversão. Nessa leitura reducionista, ele é um símbolo da "alteridade monstruosa" (Parks, 2012, p. 18, tradução nossa)[13] e, sobretudo, um sujeito com o "desejo desviado"

[11] Maggie's neediness reflects her deep-seated insecurities about desirability and self-worth.
[12] Shannon's descent into madness is emblematic of the loss of faith and identity.
[13] Monstrous otherness.

(Parks, 2012, p. 19, tradução nossa)[14]. Em outros termos: "Sebastian é construído como uma figura da sexualidade proibida, cuja morte é necessária para restaurar o equilíbrio moral" (Parks, 2012, p. 44, tradução nossa)[15]. Esse enquadramento crítico, marcado por pressupostos heteronormativos, transforma a violência da repressão social em uma narrativa de expiação interna, reforçando a estrutura moralista do Sul dos EUA.

Uma leitura dialética, no entanto, rejeita a patologização individual de Sebastian e desloca a análise para as contradições estruturais sulistas, em que o conservadorismo de classe, racial e sexual serve à manutenção da ordem dominante. A violência contra o personagem é uma operação simbólica de uma sociedade que reprime o dissenso para preservar seus privilégios. Assim, a violência e o canibalismo contra Sebastian revelam a lógica excludente do sistema que o destrói.

Nessa chave tradicionalista de leitura, Isabel, de *Period of Adjustment: High Point Over a Cavern, A Serius Comedy* [*Período de ajustamento: High Point foi construída sobre uma caverna, uma comédia séria*, 1960] (Williams, 2000), é apenas a típica esposa emocionalmente instável, cuja identidade se articula em torno da carência afetiva e da insegurança conjugal. Ela é "uma pessoa extremamente dependente, que precisa de constante reafirmação de que é desejada" (Calandra, 1970, p. 109, tradução nossa)[16]. George, por sua vez, é caracterizado como um ex-soldado cuja instabilidade psicológica resulta da sua experiência traumática na Guerra da Coreia, no contexto macro da Guerra Fria, e da crise de identidade masculina no pós-Segunda Guerra. "George é o mais claramente neurótico dos dois" (Calandra, 1970, p. 109, tradução nossa)[17] e, assim, comporta-se como alguém que "precisa escapar da responsabilidade do casamento e buscar refúgio no seu passado como herói de guerra" (Calandra, 1970, p. 110, tradução nossa)[18].

Ao interpretar o conflito conjugal com raízes emocionais individuais, a peça se torna exclusivamente um estudo de caso da psicologia do casamento heterossexual estadunidense do final dos anos 1950, sem contextualização. *Period of Adjustment*

[14] Deviant desire.
[15] Sebastian is constructed as a figure of forbidden sexuality, whose death is necessary to restore moral balance.
[16] An extremely dependent person who needs constant reassurance that she is wanted.
[17] George is the more obviously neurotic of the two.
[18] Needs to escape from the responsibility of marriage and seeks refuge in his past as a war hero.

pode, entretanto, ser lida como uma crítica social à normatividade familiar, ao patriarcalismo, ao *American Way of Life*, à modulação da masculinidade para se adequar ao *American Deam* e às consequências funestas da Guerra da Coreia, onde os EUA impõem seu imperialismo. Williams estaria, neste caso, fazendo uma espécie de caricatura desse casamento normativo na sociedade capitalista.

Enfim, Chance Wayne, em *Sweet Bird of Youth* (Williams, 2008), é lido como narcisista decadente, fixado na juventude e obcecado pela fama. "Chance personifica o custo psicológico do fracasso e da autoilusão. [...] sua busca desesperada pela juventude espelha uma negação patológica do tempo e da perda" (Roberts, 2011, p. 18, tradução nossa)[19]. No entanto, essa leitura ignora a crítica que Williams constrói ao culto da celebridade na sociedade do espetáculo, à desigualdade de classe [entre Chance e a Princesa Kosmonopolis] e à exploração sexual como moeda de ascensão social em um momento de forte conservadorismo e retrocessos sociais, como foram os anos 1950 com o macartismo. Com isso, ignora-se estrategicamente os contextos políticos, o fascismo, a corrupção, o autoritarismo e o racismo sulista estampados no personagem antagonista Boss Finley.

Os personagens como produtos dramatúrgicos da ordem social

Os famosos personagens de obras canônicas de Williams, como Tom Wingfield [*The Glass Menagerie*], Serafina [*The Rose Tattoo*], Alma [*Summer and Smoke*] e Val Xavier [*Orpheus Descending*][20], são costumeiramente lidos sob a estrutura social heteronormativa, branca e teocrata, aos saberes médicos e psiquiátricos e ao machismo.

Em uma primeira camada psicologizante, Tom Wingfield vive o impasse entre o papel social de provedor masculino e sua subjetividade artística dissidente. É um produto direto das impossibilidades da economia familiar e da heteronormatividade repressiva. Serafina é construída como um corpo saturado de religiosidade, viúva

[19] Chance personifies the psychological toll of failure and self-delusion. [...] His desperate pursuit of youth mirrors a pathological denial of time and loss.
[20] Respectivamente de: *O zoológico de vidro, A rosa tatuada* [1950], *O verão e a fumaça* [conhecida no Brasil por *Anjo de pedra*, 1948] e *A descida de Orfeu* [1957].

enlutada, cujo desejo insiste em se manifestar como desvio, e é apenas pela teatralidade do rito amoroso que ela poderá reconstituir-se fora das ruínas do matrimônio católico. Já Alma, aprisionada em uma sensibilidade exacerbada e num ideal espiritualizante do amor, é desestabilizada pelo erotismo vital de Johnny Buchanan, representando o impasse entre repressão e pulsão em uma sociedade que patologiza o desejo feminino. Val Xavier encarna a figura do *outsider*, do corpo masculino idealizado e intuitivo, cuja masculinidade marginal contrasta com a virilidade coercitiva dos demais homens da comunidade, tornando-se um objeto sexual e, por isso mesmo, será silenciado.

Porém, esses personagens, vistos à luz de toda a fortuna crítica de Joel Pfister, revelam-se como sínteses dos conflitos entre vida privada e disciplina social. São sujeitos submetidos aos efeitos visíveis de discursos que fabricam a crise como forma de sujeição.

O que está em cena na dramaturgia de Williams são personagens que figuram, a partir dos dramas privados, as contradições estruturais de sua época. “Williams oferece ao espectador a possibilidade de observar a marginalização que sofriam aqueles sujeitos que não se encaixavam dentro da estrutura social imposta pelo patriarcado no pós-Guerra” (Vicioso, 2021, p. 10, tradução nossa)[21].

Essas peças figuram, portanto, processos pelos quais a sociedade forma e regula seus sujeitos. Nelas, a cena expõe uma rede de interdições, expectativas e formas de controle que converte o sofrimento em condição socialmente produzida de existência, vinculando o tormento dos personagens às estruturas históricas do capitalismo estadunidense, ao *American Way of Life* e às promessas contraditórias do *American Dream*.

Williams usa a desmantelação mental, moral e afetiva como uma marca expressionista, porque, por meio dele, faz críticas a um regime que exige obediência, contenção e conformidade. A forma das peças, nesse contexto, torna-se a figuração da subjetividade que é socialmente permitida.

Por isso, compreender a conjuntura histórica da dramaturgia de Williams significa reconhecer como o autor desmonta e expõe as engrenagens ideológicas que sustentam a vida privada. Aqui a *profundidade* constitui um jogo dramatúrgico que

[21] Williams ofrece al espectador la oportunidad de observar la marginación que sufrían aquellos sujetos que no encajaban dentro de la estructura social que el patriarcado había impuesto durante la posguerra.

devolve à plateia a imagem de uma ideologia em crise, fazendo do sofrimento íntimo a forma sensível de contradições históricas e sociais.

Essa felicidade fora do sonho americano é uma desestabilização simbólica das normas. A dramaturgia, aqui, opera como espaço de potencial subversão, revelando que o que se chama de *profundidade* é a figuração de uma exterioridade normativa internalizada, muitas vezes em desordem em relação à tradição e às estruturas sociais.

Historicizando o íntimo e a crise do *American Dream*

A dramaturgia de Tennessee Williams emerge como um dispositivo bastante oportuno para historicizar a falência do chamado *American Dream*, essa utopia nacional que, após a Segunda Guerra Mundial, foi propagada como sinônimo de sucesso individual, estabilidade emocional e realização afetiva meritocrática para os moldes produtivistas dos brancos heterossexuais.

O *American Dream* se sustenta sobre a promessa de mobilidade social e felicidade pessoal, todavia está sempre vinculado à exclusão sistemática daqueles que não performam os códigos da masculinidade dominante e de classe, da sexualidade normativa, da população branca e da estabilidade emocional. Sendo assim, na obra williamsiana, há uma "exposição alegórica das contradições desse sonho" (Horwitz, 2018, tradução nossa)[22]. Além disso, não oferece esperanças de redenção, pois suas peças encerram-se em impasses, como em *Cat on a Hot Tin Roof* (Williams, 2004b), onde o embate entre Brick e Big Daddy [em algumas traduções brasileiras, Paizão], pai e filho, revela o desmoronamento da autoridade patriarcal e da virilidade como sustentáculo do eu estadunidense masculino, revelando as raízes do passado escravocrata da família.

Paramita Bhaduli (2018) também reforça que, em peças como *The Glass Menagerie* e *A Streetcar Named Desire*, o colapso da crença no sonho americano se manifesta no deslocamento da esperança do futuro para um culto ao passado perdido. Amanda Wingfield [a protagonista de *The Glass Menagerie*] e Blanche DuBois figuram o fracasso da promessa de pertencimento social e felicidade familiar em seu país. Suas

[22] Allegorical exposure of the contradictions of this dream.

trajetórias mostram que o que se chama de sonho americano é, para muitas mulheres marginalizadas pela tradição, um pesadelo de exclusão emocional, econômica e social.

Nesse sentido, Williams subverte as narrativas de superação. Suas peças figuram, portanto, a estagnação, a dor sem cura, a inadequação como destino. O fracasso, em *Summer and Smoke* (Williams, 1990) ou em *Sweet Bird of Youth* (Williams, 2008), não é o psicológico: é a fratura de um país que promete plenitude apenas a quem internaliza sua norma. E essas mulheres, definitivamente, não atendem a essas regras.

Em lugar do otimismo integrador tradicional, Williams oferece figuras descentradas, subjetividades em ruína e experiências emocionais que não podem ser, mas acabam sendo, na leitura hegemônica, capturadas por clichês de autoajuda ou discursos de superação [como Alma, em *Summer and Smoke*, e o final alterado de *Cat in a Hot Tin Roof* para agradar a censura da Broadway].

> Durante os anos posteriores à Segunda Guerra Mundial, o sonho americano guiou os estadunidenses pelo caminho da família nuclear, o matrimônio e a heterossexualidade, dizendo-lhes que assim teriam uma existência plena e feliz. Dessa forma, impôs-se um único caminho para a felicidade, o que levou a que o sonho americano se convertesse em pesadelo para muitos durante os anos quarenta e cinquenta (Vicioso, 2021, p. 9, tradução nossa)[23].

A crítica ao *American Dream* na obra de Tennessee Williams pode ser ampliada à luz da leitura historicizante proposta pela pesquisadora espanhola Pilar Illanes Vicioso (2021), que entende a dramaturgia do autor como uma reação simbólica à imposição normativa da *felicidade* e da *realização pessoal* no segundo pós-Guerra, atendendo às ideologias dominantes de então. Para ela, Williams também figura personagens que falham em atingir o ideal nacional, o que evidencia a falsidade estrutural do Estado.

[23] Durante los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, el sueño americano guió a los estadounidenses por el camino de la familia nuclear, el matrimonio, y la heterosexualidad, diciéndoles que así tendrían una existencia plena y feliz. De esta forma se impuso una única vía hacia la felicidad, lo cual llevó a que el sueño americano se convirtiese en una pesadilla para muchos durante la segunda mitad de la década de los cuarenta y la década de los cincuenta.

Para uma *outra* leitura crítica

Superar a leitura psicologizante da dramaturgia de Tennessee Williams, ou simplesmente tê-la como um complemento ou pano de fundo, exige um rompimento com outro impasse interpretativo amplamente disseminado na fortuna crítica: o binarismo entre uma suposta fase realista inicial [peças escritas entre 1930 e 1945] e uma fase experimental final [peças escritas entre 1962 até sua morte em 1983]. A primeira é bem aceita e reproduzida indistintamente, mesmo que ainda de forma discreta nos EUA; a segunda, negligenciada. E ambas são absolutamente desconhecidas no Brasil, mesmo representando mais de 60% da sua obra publicada nos EUA.

Tal divisão neutraliza seu potencial de crítica cultural, porque isola o conteúdo da forma que o estrutura. O realismo "não é um reflexo objetivo da realidade, mas uma forma historicamente constituída, vinculada a modos específicos de observação, linguagem e representação, que atuam como campo de disputa ideológica" (Williams, 2016, p. 58).

Cada peça de Williams, mesmo aquelas construídas sob a aparência de unidade dramática, carrega, em sua tessitura, uma contradição estrutural não resolvida que se revela pela fragmentação dos afetos, pela instabilidade das identidades e pela desagregação dos vínculos sociais, o que figura claramente as contradições da sociedade capitalista estadunidense. No limite, a política da forma não está nos temas, mas na maneira como as peças criam, desestabilizam ou sabotam expectativas dramatúrgicas tradicionais, evidenciando a instabilidade da cultura que as produziu. Desse modo, "A arte que se limita à expressão do sofrimento, sem tematizar suas causas históricas e sociais, converte-se em cúmplice da barbárie" (Adorno, 2003, p. 260).

Na organização da análise social da dramaturgia de Williams, a dor pode ser compreendida como operador crítico da cena, pois torna visíveis os dispositivos psicossociais que produzem sofrimento, regulam condutas e inscrevem os sujeitos nas contradições de seu horizonte histórico. A força da crítica social nela presente está precisamente no descompasso entre norma e vivência, entre representação e exclusão. Em outros termos: "A forma estética jamais pode ser separada da história. Ela é sua

cifra, sua expressão estruturada, sua inscrição oblíqua" (Jameson, 1981, p. 98, tradução nossa)[24].

Por sua vez, o vínculo entre o realismo e a psicologia, mais precisamente com a tradição do chamado realismo psicológico[25], decorre da ascensão, no século XIX, de modelos dramatúrgicos que buscavam representar a interioridade dos sujeitos como expressão autêntica de uma verdade universal.

A subjetividade, nesse modelo, aparece como núcleo explicativo da ação dramática, ocultando os condicionantes históricos, econômicos e ideológicos que produzem tais sujeitos. Ao longo do século XX, essa vertente foi absorvida como padrão de excelência na cena estadunidense, moldando não apenas a recepção crítica, como também os próprios parâmetros de valor atribuídos à dramaturgia.

Essa associação entre realismo e psicologismo tornou-se também um instrumento eficaz de despolitização da forma dramática. No caso da obra de Tennessee Williams, a leitura hegemônica cristalizou-se ao redor da redução interpretativa dos enigmas subjetivos dos personagens. O que permanece eclipsado por essa lógica é o modo como a arquitetura formal das peças, seus silêncios, suas quebras de tempo, seus gestos inacabados e suas figuras dissonantes ou grotescas, operam como expedientes reveladores das contradições sociais, dos impasses ideológicos e da violência simbólica que permeia o cotidiano estadunidense do pós-Guerra.

---

[24] The aesthetic is never autonomous from history: it is its ciphered figure, its structured expression, its oblique inscription.

[25] O realismo psicológico é um gênero literário que se aprofunda na vida interior dos personagens. O efeito de realismo é conferido ao texto por meio do foco nos pensamentos e nas motivações dos personagens, mais do que em suas ocupações ou apenas nos ambientes externos em que estão inseridos. O principal objetivo e a característica central desse gênero consistem em fazer com que os personagens de uma obra sejam verossímeis, como seres humanos vivos e concretos, com os quais os leitores possam se relacionar de maneira imediata e quase involuntária. Os seres humanos são criaturas complexas, e essa complexidade decorre do funcionamento de suas mentes, juntamente com seu passado psicológico. Os textos psicologicamente realistas partem da ideia de que somente por meio de uma compreensão e de uma representação detidas da mente e da personalidade humanas o autor pode tornar o mundo figurado na obra realista, significativo e enriquecedor (Sen, 2020, p. 13, tradução nossa).
No original: Psychological Realism is the literary genre that delves on the internal life of the characters. Realism is lent to the text through a focus on the thoughts and motivations of the characters rather than on their occupations and external settings alone. The principal aim and characteristic of this genre are that the characters who inhabit a novel should be believable and living, breathing human beings who the readers can readily and inadvertently relate to. Human beings are complex creatures and it is the functioning of their minds (together with their psychological past) that makes them so. Psychologically realistic texts function with the assertion that it is through an in-depth understanding and portrayal of the human mind and personality that the author can hope to make the world depicted in the novel realistic, meaningful and enriching.

> *Camino Real*[26] representa um ponto intermediário no desenvolvimento artístico de Williams. Ao que tudo indica, ele sentiu necessidade de romper com o molde de seus primeiros estudos naturalistas e psicanalíticos sobre solteironas reprimidas, incapazes de lidar com a realidade em um mundo marcado pela sexualidade. Ele já demonstrara, em *Um bonde chamado Desejo* e *A rosa tatuada*, sua capacidade de criar retratos vigorosos, terrenos e desinibidos, e, em *O zoológico de vidro*, seu talento para tratar com sensibilidade e lirismo as frustrações humanas. Se perceber que o surrealismo, como em *Camino Real*, pode se revelar um beco sem saída e optar por retornar ao realismo psicológico, há poucas dúvidas de que Williams manterá sua posição ao lado de Arthur Miller como um dos dois dramaturgos estadunidenses mais importantes de meados do século XX (Sievers, 1955, p. 388, tradução nossa)[27].

O comentário crítico sobre *Camino Real* pressupõe, antes de tudo, uma história da forma teatral nos Estados Unidos do segundo pós-Guerra: a ascensão de um padrão hegemônico de *boa dramaturgia* associado ao naturalismo e ao realismo psicológico, reforçado pela institucionalização da Broadway, pela crítica jornalística como instância de consagração e pela cultura da terapia.

O surrealismo de *Camino Real* aparece como tentativa de escapar da captura psicologizante que domestica a violência social, porque reorganiza tempo, espaço e causalidade de modo a expor o caráter produzido — e não natural — das fraturas afetivas e identitárias que eram tradicionalmente lidas em suas peças. O temor de Sievers de que esse caminho fosse um *beco sem saída* revela, por sua vez, a pressão de mercado, ideológica e de prestígio que regulava o repertório de meados do século XX: retornar ao realismo psicológico significava voltar ao idioma legitimado pelo circuito comercial e pela crítica, mantendo a obra legível como drama de *indivíduos*

[26] A recepção inicialmente fria de *Camino Real* é um episódio revelador do horizonte de expectativas que moldava a cena estadunidense dos anos 1950. Estreada na Broadway em 1953, a peça encontrou um público e uma crítica habituados a identificar Williams com o drama psicológico de feição mais reconhecível, centrado em conflitos familiares e da vida privada. *Camino Real*, ao romper com a linearidade narrativa, a verossimilhança e a unidade espacial realista, frustrou esse pacto de legibilidade. Era muito abertamente política e, assim, muitos críticos à época classificaram a obra como obscura, hermética ou excessivamente simbólica, justamente porque buscavam nela a mesma chave interpretativa aplicada a *The Glass Menagerie* ou *A Streetcar Named Desire.*

[27] *Camino Real* represents a mid-point in the artistic development of Williams. He apparently felt it necessary to break out of the mold of his early naturalistic and psychoanalytic studies of suppressed spinsters unable to face reality in a sexual world. He has demonstrated in *Streetcar* and *The Rose Tattoo* his ability to create vigorous, earthy, uninhibited portraits, and in *The Glass Menagerie* his gift for dealing .sensitively and poetically with human frustration. If he perceives that surrealism, like the *Camino Real*, may prove to be a dead-end and returns to psychological realism, there is little doubt that Williams will maintain his position beside Arthur Miller—the two most important American playwrights of mid-century.

desajustados. Não se queria um diagnóstico cultural de um país que prometia plenitude apenas a quem se adequasse ao seu modelo produtivista, branco e heteronormativo.

Últimas considerações

O percurso crítico desenvolvido neste recorte permite identificar um impasse central na recepção contemporânea da obra de Tennessee Williams: a permanência reiterada de um horizonte interpretativo que, ao organizar a leitura em torno da interioridade emocional, restringe o alcance histórico, político e social de seus textos. Identifica-se, com isso, um mecanismo ainda funcional na cultura atual, capaz de acomodar conflitos estruturais em narrativas individualizadas e, assim, reduzir o potencial crítico da sua dramaturgia.

A relevância do questionamento aqui empreendido reside justamente na explicitação desse mecanismo. Ao evidenciar os limites de uma leitura padrão, a abordagem adotada cria condições para que a obra de Williams possa operar como campo de problematização e não apenas como repertório legitimado pela tradição. Nesse deslocamento, é possível compreender por que seus textos continuam amplamente encenados e estudados, mas frequentemente desativados em sua capacidade de interpelar as estruturas sociais que moldam as experiências ali figuradas.

O presente histórico é marcado pela intensificação de processos de individualização identitária do sofrimento, pela precarização das formas de vida e pela naturalização de regimes normativos atomizadores e excludentes, nos quais políticas de reconhecimento, embora fundamentais para a visibilidade de diferenças historicamente silenciadas, mostram-se insuficientes quando dissociadas da crítica e associadas tão somente às determinações estruturais que produzem tais formas de sofrimento.

Assim, a revisão desse enquadramento adquire densidade política contundente: a obra de Tennessee Williams passa a ser legível como um conjunto de formas culturais que tornam visíveis tensões relacionadas à produção social da subjetividade, aos critérios de pertencimento ao *American Way of Life*, ao *American Dream* e às estratégias de gestão afetiva da vida cotidiana. Esse reposicionamento

permite que os personagens deixem de funcionar apenas como objetos de identificação empática e passem a atuar como indicadores críticos de processos históricos em curso.

A proposição aqui cotejada aponta, portanto, para a necessidade de um deslocamento no eixo de leitura da obra de Williams. Tal releitura não se orienta pela substituição de um modelo interpretativo por outro, mas pela ampliação do campo de inteligibilidade no qual seus textos podem ser [re]pensados.

Esse deslocamento implica abandonar a leitura exclusiva da dramaturgia de Williams como variação do realismo psicológico, passando-se a compreendê-la como forma crítica historicamente situada, na qual personagens, ações e conflitos operam como condensações simbólicas de contradições sociais.

Esse deslocamento, uma vez ainda, implica em descentralizar o enquadramento da dramaturgia de Williams como variação do realismo psicológico e assumir, também, uma leitura histórico-crítica da forma dramatúrgica, de sua poética, de suas metáforas e elipses.

Nessa perspectiva, como foi possível salientar ao longo do trabalho, os personagens deixam de ser concebidos como portadores de uma subjetividade autocentrada e passam a ser compreendidos como posições sociais produzidas por relações históricas de classe, gênero, raça. As ações dramáticas não se organizam como trajetórias de autoconhecimento ou de superação individual, mas como impasses estruturais que delimitam as possibilidades de agência dos sujeitos. O corpo em colapso, o desejo interditado, o espaço doméstico asfixiante e a violência latente passam a ser metáforas que devem operar como dispositivos críticos que condensam contradições sociais e tornam visíveis as contradições do *American Way of Life* e do *American Dream*. Essa abordagem permite ler a dramaturgia de Williams não como expressão de conflitos internos universalizados, mas sim como forma estética de exposição das tensões históricas que estruturam a sociedade estadunidense no pós-Segunda Guerra e construir pontes para a contemporaneidade.

No contexto estadunidense, essa perspectiva permite retomar o que a tradição psicologizante muitas vezes estabilizou. Uma montagem, uma aula ou uma crítica orientada por esse deslocamento deixaria de perguntar apenas o que os personagens *sentem* ou *reprimem*, para investigar que mundo social os torna possíveis, que normas os comprimem, que promessas de felicidade os organizam e que formas de violência

são mascaradas quando tudo se reduz à linguagem da fragilidade emocional. Desse modo, a análise não acrescenta um tema externo às peças; ela modifica o modo de ver a própria cena, fazendo aparecer, nos gestos, nos silêncios, nos espaços domésticos, nos impasses afetivos e nas derrotas individuais, a presença de uma ordem sócio-política que transforma contradições históricas em sofrimento privado.

Ao mesmo tempo, reconhecer os limites desse enquadramento não significa desconsiderar a importância histórica que a psicanálise e o drama psicológico tiveram na constituição da dramaturgia estadunidense do século XX. Sievers (1955) já observava que a presença das teorias de Freud no teatro estadunidense não poderia ser medida apenas pela fidelidade doutrinária dos dramaturgos à teoria psicanalítica, pois essas ideias haviam se tornado parte do próprio ambiente cultural em que autores, críticos, espectadores e instituições passaram a compreender a ação dramática.

Por isso, a leitura psicológica não é um desvio interpretativo. Ao contrário, é preciso reconhecer que ela participou da renovação do drama moderno ao oferecer uma linguagem para conflitos que a cena oitocentista, presa a tipos morais, causalidades exteriores e soluções melodramáticas, não conseguia mais organizar com a mesma eficácia histórica.

> Também é preciso lembrar que o fato de um dramaturgo negar qualquer influência de Freud sobre seu pensamento não indica necessariamente que não tenha havido influência. Se Freud nos ensinou alguma coisa, foi o papel do inconsciente no comportamento humano. As ideias da psicanálise podem ter chegado a determinado escritor por uma multiplicidade de fontes enquanto estavam "no ar" de seu tempo: conversas de sociais informais, revistas populares, até mesmo a obra de outros dramaturgos; é impossível localizar com precisão a gênese de uma ideia — sem falar na questão da "resistência", que vários dramaturgos importantes talvez estivessem refletindo ao se mostrarem pouco dispostos a discutir a influência de Freud sobre sua obra (Sievers, 1955, p. 16-17, grifos do autor, tradução nossa).[28]

[28] It must be remembered, too, that the fact that a playwright de¬ nies any influence of Freud upon his thinking does not necessarily indicate that there has been no influence. If Freud has taught us anything, it is the role of the unconscious in human behavior. The ideas of psychoanalysis may have reached a particular writer from a multitude of sources while it was "in the air" of the times, from cocktail conversations, popular magazines, even from the work of other playwrights; it is impossible to pinpoint the genesis of an idea (to say nothing of the matter of "resistance," which several important play¬ wrights may have been reflecting by their unwillingness to discuss the influence of Freud upon their work). We can only conclude, as Miss Lillian Heilman has so ably expressed it in her note to the author: "You absorb what is of your time to absorb."

Sievers oferece uma chave útil de leitura sobre a dramaturgia justamente porque registra, ainda nos anos 1950, a dupla operação crítica que marcaria a recepção de Williams: de um lado, a psicanálise ajudava a nomear zonas de desejo, solidão, retraimento e disfarce que a moralidade teatral anterior tendia a reduzir a vício, queda ou desvio; de outro, esse mesmo vocabulário começava a organizar a inteligibilidade pública da obra, fixando-a no campo da interioridade emocional. O pesquisador reconhece que a força do trabalho de Williams não estava apenas na exposição do sexo, e sim na elaboração cênica de formas de sofrimento que a cultura dominante preferia manter sob o signo do pudor, da vergonha ou da desonestidade emocional (Sievers, 1955, p. 370-371).

Sendo assim, a leitura psicológica teve importância histórica porque tornou visíveis experiências que o teatro comercial estadunidense dificilmente acolheria por meio de uma gramática puramente moral ou sentimental. Sua limitação, entretanto, surge quando essa linguagem, antes produtiva, passa a operar como filtro dominante, reduzindo a obra à intensidade emocional dos personagens e obscurecendo as relações sociais que a organizam.

A análise desenvolvida neste trabalho permite reconhecer que a crítica ao predomínio das leituras psicologizantes não elimina a dimensão psicológica da obra de Tennessee Williams, mas busca impedir que ela seja tomada como explicação suficiente de sua dramaturgia. Ignorar essa dimensão significaria empobrecer a complexidade formal do autor. O ponto decisivo está em distinguir a atenção crítica à subjetividade de uma leitura que transforma a vida interior em explicação suficiente da ação dramática.

Por essa razão, a proposição deste artigo não reivindica uma posição de superioridade diante de outras abordagens, nem pretende substituir um modelo interpretativo fechado por outro. Ela busca ampliar o campo de inteligibilidade da dramaturgia williamsiana ao recolocar a interioridade em relação com as formas sociais que a produzem e a limitam. Nesse horizonte, leituras psicológicas e sociais podem coexistir de maneira fecunda, desde que a subjetividade não seja tomada como essência abstrata e a história não seja reduzida a cenário. É nessa articulação entre vida interior e mundo social que a dramaturgia williamsiana preserva sua força estética, histórica e política.

Referências

ADDLER, Thomas P. Monologues and Mirrors in Sweet Bird of Youth. In: MARTIN, Robert A. (ed.). **Critical Essays on Tennessee Williams**. New York: G. K. Hall & Co., 1997, p. 143-151.

ADORNO, Theodor W. **Dialética do esclarecimento e escritos filosóficos**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: UNESP, 2003.

BAK, John; PÉREZ, Margarita Navarro. "their vastness drowns me": Tennessee Williams and the Stendhal Syndrome, 1928. **Dramaturgia em foco**, Petrolina-PE, v. 7, n. 2, p. 140-171, 2023. Disponível em: https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/dramaturgiaemfoco/article/view/2505/1548. Acesso em: 8 jul. 2025.

BHADULI, Paramita. American Dream and Disillusionment in the Plays of Tennessee Williams. **Journal of Emerging Technologies and Innovative Research**, v. 6, n. 1, 2018. Disponível em: https://www.jetir.org/papers/JETIRD006011.pdf. Acesso em: 30 maio 2025.

CALANDRA, Denis. Tennessee Williams. **Twayne's United States Authors Series**, v. 574. Boston: Twayne Publishers, 1989.

DAVIS, Kevin D. **The Role of Tennessee Williams in the Re-Definition of the American Theater**. 2005. 198 f. Thesis (Ph.D. in English) – Indiana University of Pennsylvania, Indiana, 2005. Disponível em: ProQuest Dissertations & Theses. Acesso em: 30 maio 2025.

FLEMING, Paul. **The Art of Dramatic Writing:** From Aristotle to Tennessee Williams. London: Routledge, 2002.

FRASER, Nancy. **Justice Interruptus:** Critical Reflections on the "Postsocialist" Condition. New York: Routledge, 1996.

GANDOUZ, Olfa. 'Then You'll Be Free to Go Wherever You Please, on Land, on Sea, Whichever Way the Wind Blows You!': Female Oscillation Between Disability and Freedom in Tennessee Williams' The Glass Menagerie. **Romanian Journal of English Studies**, v. 22, p. 47–63, 2025. DOI: https://doi.org/**10.2478/rjes-2025-0006**. Acesso em: 27 jan. 2026.

GASSNER, John. **Mestres do teatro II**. Tradução de Alberto Guzik e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1991.

HORWITZ, Barry David. The American Dream Conspiracy: Cultural Critique in Plays by T. Williams, A. Miller and E. Albee. **The Dreaming Machine:** A Journal of Literature, Art & Culture, Issue #7, 2018. Disponível em: https://www.thedreamingmachine.com/the-american-dream-conspiracy-cultural-critique-in-plays-by-t-williams-a-miller-and-e-albee-barry-david-horwitz/. Acesso em: 30 maio 2025.

JACKSON, Esther M. Tennessee Williams: The Idea of a “Plastic Form”. In: MARTIN, Robert A. (ed.). **Critical Esseys on Tennessee Williams**. New York: G. K. Hall & Co., 1997, p. 191-208.

JAMESON, Fredric. **O inconsciente político:** A narrativa como ato socialmente simbólico. Tradução de Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Ática, 1992.

JAMESON, Fredric. **The Political Unconscious:** Narrative as a Socially Symbolic Act. Ithaca: Cornell University Press, 1981.

LAHR, John. **Tennessee Williams:** Mad Pilgrimage of the Flesh. New York: W. W. Norton & Company, 2015.

LEVIN, Lindy. Shadow Into Light: A Jungian Analysis of The Night of the Iguana. **Tennessee Williams Annual Review.** Issue 2, 1999. Disponível em: http://www.tennesseewilliamsstudies.org/journal/works/0208levin.pdf. Acesso em: 27 jan. de 2026.

MARTIN, Robert A. Introduction. In: MARTIN, Robert A. (ed.). **Critical Esseys on Tennessee Williams.** New York: G. K. Hall & Co., 1997, p. 1-16.

MCHUGHES, William Francis. **A Psychological Script Analysis of the Later Plays of Tennessee Williams:** 1960–1980. 1980. 287 f. Tese (Doutorado em Speech Communication) — Southern Illinois University at Carbondale, Carbondale, 1980. Disponível em: https://www.proquest.com/docview/303057019. Acesso em: 8 jan. 2025.

MILLER, Jordan Y. The Three Halves of Tennessee Williams’s World. In: MARTIN, Robert A. (ed). **Critical Esseys on Tennessee Williams.** New York: G. K. Hall & Co., 1997, p. 209-220.

O’CONNOR, Jacqueline. **Dramatizing Dementia:** Madness in the Plays of Tennessee Williams. Texas: Bowling Green State University Popular Press, 1997.

PAGAN, Nicholas Osborne. **Tennessee Williams’ Kind of Theater:** Signature and Biography. 1989. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Florida, Gainesville, 1989. Disponível em: https://www.proquest.com/docview/303703746/31301DB0F48C42E3PQ/3?accountid=14643. Acesso em: 11 dez. 2025.

PARKS, Eileen S. **Sexual Otherness and the Plays of Tennessee Williams**. London: Methuen, 2012.

PEIRSON, W. James. **American Dramatic Expressionism:** Its Origins in Modern Psychology. 1973. 121 f. Dissertação (Mestrado em Artes) — University of Alberta, Edmonton, 1973. Disponível em: https://www.proquest.com/docview/302706633. Acesso em 8 jan. 2026.

PFISTER, Joel. **Critique for What?** Cultural Studies, American Studies, Left Studies. New York: Routledge, 2006.

PFISTER, Joel. **Staging Depth:** Eugene O'Neill and the Politics of Psychological Discourse. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1995.

PFISTER, Joel. **Surveyors of Customs:** American Literature as Cultural Analysis. New York: Oxford University Press, 2016.

PFISTER, Joel. **The Production of Personal Life:** Class, Gender, and the Psychological in Hawthorne's Fiction. Stanford: Stanford University Press, 1991.

PFISTER, Joel; SCHNOG, Nancy (org.). **Inventing the Psychological:** Toward a Cultural History of Emotional Life in America. New Haven: Yale University Press, 2001.

ROBERTS, Lisa R. **A Psychological Script Analysis of Tennessee Williams' Sweet Bird of Youth.** 2011. 87 f. Thesis (M.F.A. in Theatre Arts) – Humboldt State University, Arcata, 2011. Disponível em: ProQuest Dissertations & Theses. Acesso em: 30 maio 2025.

SEN, Debashish. **Psychological Realism in 19th Century Fiction:** Studies in Turgenev, Tolstoy, Eliot and Brontë. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2020.

SIEVERS, W. David. **Freud on Broadway:** A History of Psychoanalysis and the American Drama. New York: Hermitage House, 1955.

STOBAUGH, James. **Tennessee Williams:** *A Streetcar Named Desire* Study Guide. Chattanooga: Master Books, 2010.

SULLIVAN, John J. Stanislavski and Freud. In: **The Tulane Drama Review**, v. 9, n. 1, Autumn 1964, p. 88-111. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/1124782. Acesso em: 29 jun. 2025.

TISCHLER, Nancy M. **Tennessee Williams:** Rebellious Puritan. New York: The Citadel Press, 1961.

VICIOSO, Pilar Illanes**. La cultura terapéutica y la dramaturgia de Tennessee Williams:** Análisis de representaciones ideológicas en el teatro estadounidense de la posguerra. Madrid: Ediciones Complutense, 2021.

WEALES, Gerald. **Tennessee Williams.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1970.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e literatura.** Tradução de Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave:** um vocabulário de cultura e sociedade. Tradução de Sandra Guardini Vasconcelos. São Paulo: Boitempo, 2016.

WILLIAMS, Tennessee. **A Streetcar Named Desire.** New York: New Directions, 2004a. *E-book.*

WILLIAMS, Tennessee. **Cat in a Hot Tin Roof**. New York: New Directions, 2004b. *E-book.*

WILLIAMS, Tennessee. Orpheus Descending. In: **Orpheus Descending and Suddenly Last Summer.** New York: New Directions, 2012. p. 10-119. *E-book.*

WILLIAMS, Tennessee. Period of Adjustment: High Point Over a Cavern, A Serius Comedy. In: **Tennessee Williams:** Plays 1957-1980. New York: Library of America, 2000, p. 237-326.

WILLIAMS, Tennessee. Suddenley Last Summer. In: **Orpheus Descending and Suddenly Last Summer.** New York: New Directions, 2012. p. 126-182. *E-book.*

WILLIAMS, Tennessee. Summer and Smoke. **The Theatre of Tennessee Williams** – Vol. 2. New York: New Directions, 1990, p.113-256.

WILLIAMS, Tennessee. **Sweet Bird of Youth.** New York: New Directions, 2008. *E-book.*

WILLIAMS, Tennessee. **The Glass Menagerie.** New York: New Directions, 1999.

WILLIAMS, Tennessee. **The Night of the Iguana.** New York: New Directions, 2009. *E-book.*

WILLIAMS, Tennessee. **The Rose Tatoo**. New York: New Directions, 2010. *E-book.*

Recebido em 03/02/2026
Aceito em 19/05/2026

A CÂMERA ABJETA EM *NASCE UMA ESTRELA* (2018)

Rafael Alessandro Viana[1]

Resumo: Este artigo aborda a construção narrativa no cinema a partir do conceito de abjeção, explorando a relação entre ética e a estética da linguagem cinematográfica. O ponto de partida é a crítica de Jacques Rivette ao travelling em *Kapò* (1960) e a extensão desse conceito por Serge Daney, que aplica a ideia à montagem do videoclipe *We are the world* (1985). A análise se desloca, aqui, para o filme *Nasce uma estrela* (2018), investigando como a figura do narrador, identificada por meio do comportamento da câmera, ultrapassa uma neutralidade esperada em sua enunciação ao tecer, com um breve movimento de câmera, um comentário visual que parece reforçar julgamentos sociais sobre o corpo de sua protagonista. A partir de um estudo formal, o artigo problematiza a relação entre as escolhas estéticas e os significados morais que emergem da cena, propondo uma leitura crítica da suposta neutralidade do narrador no cinema em suas articulações da linguagem cinematográfica.

Palavras-Chave: cinema; narrador; abjeção; Nasce uma estrela.

THE ABJECT CAMERA IN *A STAR IS BORN* (2018)

Abstract: This article examines narrative construction in cinema through the concept of abjection, exploring the relationship between ethics and the aesthetics of cinematic language. The starting point is Jacques Rivette's critique of the tracking shot in *Kapò* (1960) and Serge Daney's extension of this concept, applying it to the editing of the *We are the world* (1985) music video. The analysis then shifts to the film *A star is born* (2018), investigating how the figure of the narrator, identified through the camera's behavior, surpasses the expected neutrality in its enunciation by making, with a brief camera movement, a visual comment that seems to reinforce social judgments about the protagonist's body. Through formal analysis, the article problematizes the relationship between aesthetic choices and the moral meanings that emerge from the scene, offering a critical perspective on the supposed neutrality of the narrator in cinema through its articulations of cinematic language.

Keywords: cinema; narrator; abjection; A star is born

[1]Doutorando em Comunicação (PPGCOM) na Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestre em Cinema e Artes do Ví-deo (PPG-CINEAV) pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Tecnólogo em Comunicação Institucional pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Membro do grupo de pesquisa ECCOS: Estudos em Comunicação, Consumo e Sociedade (UFPR). E-mail: rafaelalessandro@yahoo.com ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6842-3056. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/3646660905570212

> Todo mundo se acostuma hipocritamente ao horror, que vai entrando pouco a pouco nos hábitos e, tão logo, fará parte da paisagem mental do homem moderno (Rivette, 1961, p. 96).

Introdução

Foi na edição 120 da *Cahiers du Cinéma* em que Jacques Rivette publicou, em junho de 1961, seu artigo crítico ao filme *Kapò* (1960), de Gillo Pontecorvo, intitulado *Da abjeção*. Dentre as negligências apontadas sobre o diretor em sua abordagem espetacularizante do holocausto e dos campos de concentração, o autor concentra-se em um recurso formal específico do filme, que dura menos de 10 segundos na tela: o movimento de câmera em travelling que se aproxima do corpo morto de uma das personagens.

> Vejam, porém, em *Kapò*, o plano em que Riva se suicida ao jogar-se no arame farpado eletrificado. O homem que decide, nesse momento, fazer um travelling de aproximação para enquadrar o cadáver em contraplongée, tomando o cuidado de inscrever exatamente a mão levantada no enquadramento final, esse homem não tem direito a nada além do mais profundo desprezo (Rivette, 1961, p. 96).

Na crítica, Rivette sinaliza uma imoralidade instaurada no gesto reconstitutivo de um episódio traumático da história da humanidade e sua abordagem tradicional de um realismo espetacularizante (em suas palavras, da ordem do voyeurismo e da pornografia) que maquia os campos de concentração. E esse movimento de câmera seria uma evidência dessa imoralidade manifesta na forma fílmica.

Três décadas após a publicação do artigo, o crítico Serge Daney revisitaria a crítica de Rivette em seu texto *O travelling de Kapò* (1992), onde testemunhou o impacto que a observação de Rivette acerca daquele movimento de câmera teve em sua formação enquanto crítico e espectador cinematográfico. Despertando, desde cedo, sua atenção para a forma do filme enquanto uma potência violenta munida de significação: “só aquele que mira cedo demais sobre a violência formal terminará sabendo – mas é preciso uma vida, a sua própria – em que essa violência, também, tem um ‘conteúdo’” (Daney, 1992, n.p).

No texto, Daney estima ainda um senso de justiça ao abordar uma oposição entre *Kapò* e *Noite e Neblina* (1955), de Alain Resnais, quando afirma que *Noite e*

Neblina não é um filme belo, como almeja *Kapò*, mas um filme justo. Julgamento que ele estende até mesmo à uma obra contemporânea ao seu texto, o videoclipe *We are the world* (1985).

A gravação de *We are the world* reuniu parte das mais famosas personalidades da indústria musical norte-americana da época no projeto *USA for Africa*, visando a arrecadação de fundos para o combate à fome e doenças no continente africano. E é no videoclipe da canção que o autor identifica um artifício de montagem que para ele também seria abjeto: a mescla de imagens dos artistas da canção com pessoas esfomeadas.

Na análise, Daney (1992, n.p.) relata uma ausência de alteridade ao aproximar pela montagem "estrelas e esqueletos em uma piscadela figurativa em que duas imagens tentam ser apenas uma" e acredita que o gesto automático de quem foi responsável pela fusão das imagens seria um indício de que agora "não há mais nem bons nem maus procedimentos em relação à manipulação da imagem".

O crítico, porém, não percebe essa negligência apenas nos realizadores. Ao mencionar sua experiência enquanto professor, ele demonstra um medo de que seus alunos e as novas gerações de espectadores não desvendem seus próprios índices de abjeção. Para o autor, isso seria um signo de que "não somente os travellings não têm mais nada a ver com a moral, mas que o cinema está muito debilitado para ter em si uma tal questão" (Daney, 1992, n.p).

Seis décadas após o filme de Pontecorvo, diante desses dois textos que se tornaram referência no pensamento das formas abjetas nos estudos cinematográficos, me encontro desconfortável com um movimento de câmera presente no filme *Nasce uma estrela* (2018), dirigido e estrelado por Bradley Cooper. Tal desconforto me leva a questionar, assim como Daney, a significação e a injustiça desse movimento dentro da narrativa – se ele seria justo com os personagens, com o espectador ou ambos.

O movimento de dois segundos que a princípio simula um impensado reajuste de enquadramento da câmera, que apresenta certa instabilidade na cena, poderia nos revelar mais sobre como se constrói o olhar do espectador a partir da figura do narrador e como esse olhar poderia se manifestar, por vezes, injusto e abjeto. Proponho aqui um estudo formal sobre como se comporta esse narrador-câmera do filme, para, nas

palavras de Daney, “descobrir a ideologia tenaz sob a falsa neutralidade da técnica” (Daney, 1992, n.p).

Não pretendo, nesse gesto, estabelecer equivalentes entre os contextos das obras audiovisuais citadas, mas encontrar nesses textos respaldo para a análise que segue. Rivette, ao avaliar a moralidade do travelling de *Kapò*, elabora sua crítica em face da temática do filme, que é o holocausto. Daney, ao deslocar essa crítica formal ao videoclipe *We are the world*, passa a tratar da questão de classes sociais. Proponho um novo deslocamento para outro objeto fílmico, contexto e campo de pesquisa, instigado agora pelas questões da narratologia no cinema, com foco em um possível julgamento moral sobre a vestimenta de sua protagonista presente no gesto narrativo.

1 A instância narradora

O cinema em seus primeiros anos de existência se manifesta como um meio de registro, com uma finalidade mais documental do que narrativa. Apesar disso, desde os primeiros experimentos com a imagem em movimento, esse registro “direto” não estava alheio a uma enunciação. Como aponta Marc Vernet (1995) em *Cinema e narração*:

> [...] o cinema oferece uma imagem figurativa onde, graças a um certo número de convenções, os objetos fotografados são reconhecíveis. Mas apenas o fato de representar, de mostrar um objeto de forma que ele seja reconhecido, é um ato de ostentação que implica que se quer dizer algo a propósito desse objeto. Assim, a imagem de um revólver não é apenas o equivalente do termo “revólver”, mas veicula implicitamente um enunciado do tipo “eis um revólver” ou “isto é um revólver”, que deixa transparecer a ostentação e a vontade de fazer com que o objeto signifique algo além de sua simples representação (Vernet, 1995, p. 90).

Desse modo, muito antes do cinema se propor narrativo, no que diz respeito ao desenvolvimento de um enredo ou de uma contação de histórias, sua própria materialidade já implicava em uma enunciação. E na investida de aproximar essa nova expressão artística às já consagradas “artes nobres”, como a literatura e o teatro, que o cinema buscou por outras formas enunciativas, para além da presente na imagem

figurativa. “Portanto, foi em parte para ser reconhecido como arte que o cinema se empenhou em desenvolver suas capacidades de narração” (Vernet, 1995, p. 91).

1.1 O narrador no cinema

O termo narrador que será aqui empregado difere-se de sua já bem estabelecida função na literatura. Nas palavras de Arlindo Machado (2007):

> [...] é somente num sentido figurado que podemos falar, no âmbito do cinema, numa “instância narradora” (e por extensão, em “narração”, “narrativa”), assim como, no âmbito da literatura, é somente num sentido figurado que podemos falar em “ponto de vista”, “focalização”. Se por comodidade, ainda for necessário continuar a usar a expressão “narrador” a propósito do sujeito cinematográfico, é preciso ter em mente que se trata de uma metáfora e, sobretudo, uma metáfora de fundo antropomórfico (Machado, 2007, p. 19).

Essa metáfora apontada por Machado assumiria o posto não de alguém, mas de uma função simbólica, que convida o espectador a aceitar e a acompanhar o enredo a partir de sua perspectiva, de seus recortes, enquadramentos, travellings.

> Se alguém serve de mediador entre nós e os acontecimentos da história, seguramente não é um “contador de histórias” [...], mas um “alguém” que só pode existir na estrutura do filme como uma lacuna, para que o espectador ocupe seu lugar. Assim, qualquer que seja a instituição do sujeito que se põe em circulação no cinema, ele deve colocar o espectador no centro de seu processo de significação (Machado, 2007, p. 20).

Porém, estaria o espectador ciente desse narrador metafórico que atua como intermediário entre ele e os acontecimentos? Ou estaríamos alienados desse pacto estabelecido, uma vez que ele se manifesta disfarçado por uma suposta neutralidade?

Uma das reinvindicações do cinema moderno, em suas diversas ondas, tratava exatamente dessa emancipação do espectador para reconhecer o filme na tela enquanto uma narrativa. Ao romper com as já consolidadas convenções do cinema clássico hollywoodiano, esse cinema, a partir de recursos descontínuos como *jump-cuts*, quebras de eixo e falsos *raccord*, chamava a atenção para a forma do filme. O público, formado visualmente por um cinema que respeitava determinadas regras de

continuidade, era então convidado a refletir não apenas sobre o enredo apresentado em tela, mas também sobre as articulações de linguagem e como elas atuariam nesse processo de significação.

Mas para além das classificações históricas e estilísticas das quais os filmes fazem parte, podemos ainda explorar o modo em que o narrador se comporta diante da narrativa de cada um deles e como ele se apresenta ao espectador. Para classificarmos os narradores no cinema, a partir de Luís Miguel Cardoso (2003), podemos separá-los inicialmente em dois grandes grupos: intradiegético e extradiegético. O narrador intradiegético está inserido na diegese, se manifestando como um narrador personagem – e enquanto personagem ele pode ser narrador de sua própria história (homodiegético) ou não pertencer a história narrada (heterodiegético). Já o narrador extradiegético "será o narrador externo, que regula registros visuais e sonoros e se manifesta através de códigos cinematográficos e distintos canais de expressão e não através de um discurso verbal" (Cardoso, 2003, p. 58).

Esse segundo narrador seria, então, um narrador em que sua perspectiva não está enunciada. E, uma vez não enunciada, o pacto estabelecido entre ele e a audiência se dissolveria em uma suposta neutralidade – diferente de um narrador personagem, em que identificamos imediatamente que estamos acompanhando os fatos por uma perspectiva declarada.

Se Rivette destinava suas críticas de *Kapò* aos realizadores do filme (que se concentraram principalmente em Pontecorvo como diretor), uma vez que seriam eles os responsáveis pelas tomadas de decisões estéticas da produção, em uma análise formal ancorada na narratologia, essa "culpa" seria destinada ao narrador (ou instância narrativa), que optou por mostrar ao espectador tal cena daquela forma. Em *Kapò*, esse narrador é extradiegético, logo sua perspectiva não está ancorada em nenhum personagem daquele universo. Mas isso não quer dizer que, apesar de sua vontade de se manifestar neutro, ele não possa ser identificado enquanto um narrador. Quando Cardoso diz que o narrador extradiegético "se manifesta através de códigos cinematográficos e distintos canais de expressão e não através de um discurso verbal", o autor refere-se às suas marcas de enunciação.

As marcas de enunciação (ou marcas de narração) no caso do narrador intradiegético (narrador personagem) são facilmente percebidas como tal: cenas de

abertura ou encerramento com o personagem contando a história, narração sonora que incide ao longo do enredo (*voice over*), planos ponto de vista, cenas em reminiscência... Por outro lado, quando esse narrador se apresenta como extradiegético, suas marcas de enunciação são identificadas na própria linguagem cinematográfica: enquadramentos, montagem, trilha-sonora – já que é propriamente na articulação dos elementos de linguagem que esse narrador se manifesta: "a instância doadora no cinema [...] comanda não apenas a orientação da câmera, mas também a mise-en-scène, a montagem e a sonorização, posicionando o espectador numa certa relação com o mundo representado" (Machado, 2007, p. 84).

Seria então a partir da análise formal de um filme, levando em consideração seus elementos da linguagem cinematográfica, que poderíamos identificar as marcas desse narrador extradiegético que se dissolve na própria materialidade do cinema. Em *Nasce uma estrela*, a análise se restringirá à câmera – com seus movimentos e enquadramentos – enquanto a responsável por deixar as marcas de enunciação de seu narrador extradiegético, uma vez que é a partir dela que será pautada a análise da cena.

Mas antes de chegar a essa análise que motiva a pesquisa, precisamos estabelecer como ao longo do filme – e não apenas nesse momento específico – se comporta essa mesma câmera enquanto instância narradora em seu modo de enunciação. Para isso, proponho uma investigação geral acerca do comportamento padrão do narrador-câmera diante de diferentes eventos no decorrer da história, como as apresentações musicais dos personagens, para compreendermos como se constrói o "olhar" desse narrador ao longo do filme.

1.2 O narrador-câmera em *Nasce uma estrela*

Nasce uma estrela apresenta a história de amor entre Jack (Bradley Cooper) e Ally (Lady Gaga). Jack é um cantor já bem-sucedido, viciado em álcool e outras drogas, enquanto Ally é uma aspirante a cantora que trabalha como garçonete e se apresenta esporadicamente em um bar de *drag queens*. Desiludida com seu futuro como cantora, principalmente por conta de sua aparência pouco comercial, Ally recebe a ajuda de Jack em sua carreira artística quando ele a chama para um dueto em seu show e a inclui em sua turnê.

Essa é a premissa básica do enredo, que é constantemente atravessado por apresentações musicais. Essas apresentações são marcadas por uma particularidade em seu regime de produção de imagens: o registro acontece de cima do palco. Dessa forma, não temos, com raras exceções[2], registros do ponto de vista do público, de fora do palco.

Figuras 1 e 2 - O olhar do narrador-câmera sobre Jack e Ally se apresentando

Fonte: Fotogramas de *Nasce uma estrela* (2018).

Essa câmera enquanto nosso narrador ainda está, geralmente, muito próxima aos personagens, enquadrando-os em primeiro plano ou em *close-ups* – já os planos gerais e médios são pontuais, usados por vezes enquanto um recurso de montagem. Isso gera uma sensação de proximidade da audiência com os personagens que parece condizente com a proposta do filme: retratar os bastidores do *show business* sem abandonar a perspectiva desses personagens em nenhum momento. Desse modo, o público não tem acesso à grandiosidade das apresentações, seus jogos de luzes, fumaça, telões, estruturas gigantescas – o que parece importar para o narrador-câmera são os personagens, que são registrados de forma intimista tanto em um pequeno bar *drag* quanto em um grande festival com um público de milhares de pessoas.

Essa mesma câmera intimista parece caminhar sobre o palco, seguindo os personagens, sem uma marcação precisa em seu registro, sugerindo certa sensação de urgência e espontaneidade em seus movimentos. Pouco estabilizada, por vezes ela

[2] Como na cena em que o pai de Ally está assistindo à apresentação da filha no celular. Ali, todos os códigos visuais da imagem indicam que aquele registro foi realizado diegeticamente por um fã que estava na plateia: a câmera tremida, qualidade baixa de som e de imagem...

recorre a movimentos bruscos de reenquadramento dos personagens – recurso pouco comum no cinema clássico, que tem uma decupagem extremamente planejada e pouca abertura ao acaso.

Nos fotogramas seguintes, durante a apresentação da canção *Shallow*, é perceptível como a câmera realiza um movimento de reenquadramento de Jack para melhor circunscrevê-lo ao centro da imagem.

Figuras 3 e 4 - Reenquadramento de câmera durante a apresentação de Jack.

Fonte: Fotogramas de *Nasce uma estrela* (2018).

Existem ainda momentos de ruptura com esse regime de produção de imagens já estabelecido, que destoam das convenções anteriormente construídas e abandonam por completo a ancoragem no olhar do narrador-câmera. Quando Ally se apresenta no programa de tv *Saturday Night Live*, a montagem intercala a visão do narrador-câmera com a captação e transmissão de sua apresentação pelo próprio programa de tv – respeitando, agora, um regime de produção de imagens próprio desse tipo de programa. O filme assume, agora, a perspectiva do que seriam câmeras diegéticas.

A presença dessas câmeras é declarada durante toda a cena, já que diversas vezes elas aparecem em quadro (figura 5), e o próprio início da apresentação, a partir do *switcher*[3] do programa (figura 6), já revela ao espectador quais são suas posições no espaço, ângulos e movimentos.

[3] Nome dado ao equipamento e por extensão à sala em que a equipe de direção realiza os cortes de câmera para a transmissão de um programa de TV.

Figuras 5 e 6 - Câmera diegética em cena e *switcher* do programa de televisão.

Fonte: Fotogramas de *Nasce uma estrela* (2018).

E como destacado, durante a apresentação existe uma alternância entre o narrador-câmera (nosso narrador extradiegético) e o que poderíamos nomear de narrador-tv (a perspectiva das câmeras diegéticas desse programa televisivo). Essa alternância pode ser identificada pelas marcas de enunciação presentes nesses distintos regimes de produção de imagens.

Enquanto o narrador-câmera (figura 7) reitera seu comportamento padrão no registro das apresentações vistas até o momento, com a câmera bem próxima dos personagens, de cima do palco, registrando ângulos pouco convencionais para apresentações musicais, o narrador-tv (figura 8) se posiciona fora do palco, à frente do cenário, respeitando os limites da boca de cena e mantendo certo distanciamento da cantora.

Figuras 7 e 8 - Registros da apresentação a partir do narrador-câmera e do narrador-tv.

Fonte: Fotogramas de *Nasce uma estrela* (2018).

Outra diferenciação perceptível no comportamento desses dois tipos de narradores é sua estabilização. Enquanto o narrador-câmera mantém a mesma instabilidade relatada anteriormente, o narrador-tv tem movimentos precisos e estáveis de uma câmera que parece flutuar diante do palco. E seus enquadramentos mais abertos não precisam recorrer a reajustes, uma vez que a ação por inteira (Ally cantando e dançando) já está circunscrita na imagem.

E é nessa mesma cena, da apresentação de Ally no *Saturday Night Live*, que o narrador-câmera, em um de muitos dos seus movimentos espontâneos, realiza um reenquadramento na imagem que me leva a questionar sua justiça com a personagem e também com o espectador.

2 Da abjeção

Apesar de essa ser uma análise formal, pautada principalmente na construção da imagem, é preciso realizar uma pequena contextualização relativa ao enredo, uma vez que seria impossível dissociá-lo da narrativa fílmica enquanto unidade.

Nesse ponto da história, a personagem Ally está passando por uma série de mudanças em seu estilo, repertório e comportamento para se adaptar à indústria da música. A cantora é contratada por uma gravadora e seu agente passa a intervir nas decisões artísticas de sua carreira a partir de então.

As canções que antes apresentavam temas mais "profundos" (*we're far from the shallow now*[4]), agora tratam de assuntos como aparência física e apresentam refrãos de construção mais simples. Essa é a estrofe inicial da canção apresentada na cena: "Por que você fica tão bonito nesses jeans? Por que você veio até mim com uma bunda como essa? Você está tornando todos os meus pensamentos obscenos. Isso não é, não é meu estilo[5]". Enquanto o refrão se limita a uma única frase repetida incansavelmente: "Por que você fez isso, fez isso, fez isso, fez isso, fez isso comigo? Por que você fez isso, fez isso, fez isso, fez isso, fez isso comigo? Por que você fez isso, fez isso, fez isso, fez isso, fez isso comigo? Por que você fez isso? Por que você fez isso?[6]".

A cantora, que até então se mantinha relutante em mudar a cor de seu cabelo, acaba cedendo, e para a apresentação aparece ruiva pela primeira vez. Também pela primeira vez ela se apresenta com um corpo de baile e executa coreografias com marcações exatas – algo que a personagem também estava relutante em aceitar. Na apresentação, ela ainda expõe sua barriga e parte de seus seios em um **decote** – *tal qual uma vadia*.

Note como existe aqui um destaque realizado por mim, enquanto narrador da pesquisa, à palavra decote pela forma do texto (o uso do negrito). Isso poderia levar o leitor a questionar a razão pela qual nenhuma das outras mudanças de comportamento da personagem citadas anteriormente recebeu tal ênfase. Esse destaque ainda vem acompanhado de um impróprio comentário crítico, em itálico, acerca de sua vestimenta, um juízo moral sobre seu comportamento.

O estranhamento do leitor acerca do meu gesto é legítimo, uma vez que não havia sugestão alguma ao longo do trabalho que indicasse a possibilidade desse tipo de manifestação. O movimento realizado parece completamente deslocado de toda a construção textual até então, extrapolando o regime de produção de texto estabelecido nas dez páginas anteriores e rompendo com o que o leitor poderia esperar de minha postura enquanto narrador.

---

[4] Referência à canção tema do filme, *Shallow*: "estamos longe do raso agora".

[5] *"Why do you look so good in those jeans? Why'd you come around me with an ass like that? You're making all my thoughts obscene. This is not, not like me."*

[6] *"Why did you do that, do that, do that, do that, do that to me? Why did you do that, do that, do that, do that, do that to me? Why did you do that, do that, do that, do that, do that to me? Why did you do that? Why did you do that?"*

Mas, afinal, o que isso tem a ver com o filme e seu narrador-câmera?

2.1 O gesto abjeto

Logo no início da apresentação de Ally no *Saturday Night Live*, o narrador-câmera, que antes registrava o rosto da personagem cantando, realiza um movimento em tilt[7] que evidencia pelo enquadramento seus seios exibidos em um decote. O movimento dura apenas dois segundos, e em seguida a câmera retorna ao rosto da personagem.

Figuras 9, 10 e 11 - Movimento de câmera abjeto em *Nasce uma estrela* (2018).

Fonte: Fotogramas de *Nasce uma estrela* (2018).

[7] Deslocamento vertical da câmera, mantendo seu eixo horizontal.

A velocidade em que esse pequeno ajuste de câmera acontece poderia nos levar a pensar, em um primeiro momento, que o movimento não passaria de um ingênuo reenquadramento – afinal, como descrito anteriormente, esse narrador-câmera vinha apresentando certa urgência e espontaneidade em seus movimentos no registro das apresentações musicais, e a ausência de uma decupagem precisa e a falta de estabilização demandariam, por vezes, a realização de movimentos de reenquadramento dos personagens em cena.

O que chama a atenção, porém, é que agora o reenquadramento não visa melhor circunscrever o rosto da personagem em quadro. Pelo contrário, ele abandona a face de Ally em prol de exibir seus seios ao espectador. O que é muito diferente do reenquadramento anteriormente analisado, em que a câmera realiza um pequeno movimento também em tilt para melhor posicionar Jack no centro da imagem (figura 4). Nesse caso, a câmera não abandonou nem por um único frame o rosto do personagem.

Como esse comportamento não parece condizente com o do narrador-câmera até o momento, poderíamos, então, assumir que o narrador-tv estaria no controle do registro da imagem. Porém, as marcas de enunciação anteriormente analisadas apontam o contrário. O enquadramento fechado, seus movimentos instáveis e o posicionamento de cima do palco são característicos do narrador-câmera que foi responsável por todos os registros musicais anteriores. Desse modo, temos nesse breve trecho uma mudança repentina no comportamento do narrador, em seu modo de registrar as imagens, que parece querer manifestar algo além de um simples movimento de câmera.

Mas antes de estabelecer uma discussão acerca de sua motivação ao realizar esse movimento para dar tal ênfase ao decote da personagem e suas implicações, vamos nos ater a imagem e ao que ela, primeiramente, enquanto imagem, pode representar.

Dentro da narrativa, em comparação com outros figurinos utilizados pela personagem, o decote de Ally na apresentação no *Saturday Night Live* não passa de mais uma de suas diversas roupas “abertas”. Logo no início do filme, enquanto canta *La vie en rose*, ela traja uma camisola preta, veste uma meia calça e faz uma *performance* sensual do clássico francês (figuras 12 e 13). Já em outras cenas casuais ao longo do enredo, alheias às apresentações musicais, a personagem também traja tops e regatas que expõem parte de seus seios em um decote (figuras 14 e 15).

Nessas ocasiões citadas, porém, o narrador-câmera não parece preocupado em circunscrever no centro da imagem os seios da personagem.

Figura 12, 13, 14 e 15 - Outros decotes de Ally

Fonte: Fotogramas de *Nasce uma estrela* (2018).

O que verdadeiramente difere o top utilizado por Ally em sua apresentação dos figurinos anteriores é o fato dele ser mais apertado e cavado que os demais, aumentando assim o volume de seus seios e os expondo ainda mais ao olhar do público. A mudança sutil poderia até mesmo passar despercebida ao espectador, não fosse, é claro, a observação – o enquadramento – do narrador-câmera acerca do vestuário.

Retomando o papel do narrador no cinema enquanto uma metáfora de fundo antropomórfico, proponho a equivalência desse gesto do narrador-câmera a um comentário – tal qual o de um narrador literário, que interrompe o desenvolvimento do enredo por um breve momento e fala diretamente ao seu leitor. A intervenção do

narrador a partir do movimento de câmera realiza uma observação acerca do figurino da personagem e chama a atenção do espectador para o decote e para o fato dele ser maior e mais apertado que os anteriores.

2.2 A abjeção do gesto

Tornando a citação de Vernet (1995, p. 90), que aponta que a imagem de um revólver veicularia os enunciados “eis um revólver” ou “isto é um revólver”, com o intuito de que tal objeto signifique algo além de sua simples representação, podemos transpor o pensamento do autor para a proposta do narrador-câmera de *Nasce uma estrela* com seu movimento de reenquadramento e o foco nos seios de Ally enquanto uma enunciação: “eis um decote”.

Figura 10 - O decote de Ally.

Fonte: Fotograma de *Nasce uma estrela* (2018).

Quando colocamos essa imagem em perspectiva, lado a lado com os outros decotes utilizados pela personagem, esse enunciado se transforma: “eis um decote mais cavado e apertado que os demais”. E se pensarmos ainda que essa enunciação do narrador-câmera se insere em um enredo, que aborda o processo de transformação da personagem, o comentário do narrador adquire um tom ainda mais crítico: “eis um decote mais cavado e apertado que os demais, sendo essa mais uma das mudanças a qual a personagem se submeteu”.

Aquele narrador que até então se manifestava de forma supostamente neutra e isenta em seu registro (ou ao menos essa seria a maneira como ele gostaria de ser percebido), agora parece em seu comentário visual (inserido no contexto do enredo) se opor ao comportamento da personagem. E ele faz isso justamente tecendo um comentário crítico relativo a sua vestimenta e a exposição de seu corpo.

É preciso lembrar, ainda, que um decote, tal qual um revólver, não está dissociado de seus valores. Ainda em Vernet (1995):

> ...mesmo antes de sua reprodução, qualquer objeto já veicula para a sociedade na qual é reconhecível uma gama de valores dos quais é representante e que ele "conta": qualquer objeto já é um discurso em si. É uma amostra social que, por sua condição, torna-se um iniciador de discurso, de ficção, pois tende a recriar em torno dele (mais exatamente, aquele que o vê tende a recriar) o universo social ao qual pertence. Desse modo, qualquer figuração, qualquer representação chama a narração, mesmo embrionária, pelo peso do sistema social ao qual o representado pertence e por sua ostensão (Vernet, 1995, p. 90).

Não poderíamos, assim, levar em consideração o peso simbólico de um decote apenas a partir do que foi constituído dentro da narrativa – como feito anteriormente em comparação às outras vestimentas da personagem. A figuração pura e simples do decote de Ally, agora destacado pelo enquadramento, mobiliza valores sociais próprios dos espectadores – e o narrador sabe disso.

Temas como a exposição do corpo feminino, a sexualização dos seios e de roupas curtas emergem nesse simples gesto. E o comentário do narrador, que poderia em um primeiro momento soar inocente, parece manifestar agora um julgamento acerca da personagem. Ou pior, provocar com seu reenquadramento o julgamento do público.

> A instância doadora não é simplesmente um olho, nem está simplesmente numa certa posição ("ausente") em relação ao quadro que organiza: ela é um fato da produção ficcional e, como tal, conduz os procedimentos de "leitura" que o espectador irá incorporar (Machado, 2007, p. 85).

É a partir dos olhos do espectador que o narrador apresenta todo o enredo de Jack e Ally. Mas é também a partir dos olhos do espectador que esse mesmo narrador constrói sua crítica à personagem, sem sequer permitir que o público esteja ciente disso.

E mesmo sem ser percebido, seu gesto é o suficiente para mobilizar os valores sociais do espectador, ao exibir (e enunciar) o decote de Ally.

Para Ismail Xavier (2003), "há entre o aparato cinematográfico e o olho natural uma série de elementos e operações comuns que favorecem uma identificação do meu olhar com o da câmara" (p. 35). Dessa forma, diferente de um narrador literário, em que suas intervenções, comentários e julgamentos são facilmente identificados como tal[8], o gesto do narrador-câmera em *Nasce uma estrela* se dilui e utiliza esse olhar já naturalizado e identificado pelo espectador como seu próprio para tecer sua crítica.

Em tal ponto da narrativa, já não há mais distinção para o espectador entre o que é o olhar do narrador-câmera e o que é seu próprio olhar. E o narrador se aproveita disso. Ele parece querer ocultar suas marcas de enunciação, ao realizar um movimento de apenas dois segundos, apoiado na recorrente instabilidade e reenquadramentos da câmera, para não ser percebido enquanto um comentário crítico.

Assim, a abjeção do gesto não residiria unicamente no movimento de câmera e, por consequência, em seu comentário, mas também em seu empenho em tentar se mostrar neutro e isento ao espectador durante sua breve manifestação.

Considerações finais

O estudo realizado reforça a importância de uma análise formal aprofundada para compreender como a linguagem cinematográfica opera tanto na construção narrativa quanto na mobilização de valores sociais e morais. A investigação aponta que, mesmo em momentos que aparentam ser tecnicamente neutros ou isentos, a câmera desempenha um papel ativo, dotado de uma intencionalidade narrativa autoconsciente, que pode influenciar a percepção do espectador de forma sutil, porém significativa.

No caso de *Nasce uma estrela*, a ênfase dada ao decote da personagem Ally, por meio de um movimento de câmera, nos permite questionar a suposta imparcialidade do narrador construída ao longo do filme. O gesto, ainda que breve,

[8] Quando no início do terceiro capítulo destaco a palavra decote pelo uso do negrito e chamo a personagem de vadia, estabeleço uma provocação ao leitor, buscando por um equivalente textual ao gesto do narrador-câmera.

carrega um julgamento implícito à personagem e explora valores sociais relativos à sexualização do corpo feminino.

Por fim, ao retomar o conceito de abjeção de Jacques Rivette e Serge Daney, este trabalho convida à reflexão sobre a ética das escolhas estéticas no audiovisual. O narrador cinematográfico, ao operar sob a premissa da neutralidade técnica, muitas vezes oculta decisões que carregam julgamentos e reforçam valores – passando pela espetacularização do holocausto, fusões que propõem a simetria entre desiguais e o julgamento moral sobre uma peça de roupa.

Referências

CARDOSO, Luís Miguel. A problemática do narrador: Da Literatura ao Cinema. **Lumina**: Facom/UFJF - vol.6, n.1/2, Juiz de Fora. 2003. p. 57-72.

DANEY, Serge. **Le travelling de Kapo**. Trafic, Paris, n. 4, 1992.

KAPÒ. Direção de Gillo Pontecorvo. Itália: Cineriz, 1960.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

NASCE uma estrela. Direção de Bradley Cooper. Estados Unidos: Warner Bros, 2018.

RIVETTE, Jacques. Da abjeção. Traduzido por Lúcia Monteiro e Isabel Ramos Monteiro. 1961. In: REIS, Francis Vogner; OLIVEIRA Jr, Luiz Carlos; SILVA, Mateus Araújo (orgs). **Jacques Rivette**: já não somos inocentes. São Paulo: CCBB, 2013. p. 95-98.

VERNET, Marc. Cinema e narração. IN: AUMONT, Jacques. et alii. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995. p. 89-155.

WE are the world. Direção de Tom Trbovich. Estados Unidos: Columbia Records, 1985.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**: melodrama, hollywood, cinema novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

Recebido em 11/02/2026
Aceito em 05/05/2026

A ARTE ENGAJADA DE ANNA MARIA MAIOLINO: O CORPO FEMININO EM AÇÃO E A IRONIA À REALIDADE BRASILEIRA

Almerinda da Silva Lopes[1]
Tamara Silva Chagas[2]

Resumo: A obra de Anna Maria Maiolino emerge na década de 1960, em um contexto sócio-político complexo, marcado pela ditadura civil-militar, pelo surgimento de novas formas de viver, pensar e agir, e por mudanças no processo de criação. O processo artístico passa a se apropriar de elementos da realidade e a incorporar uma gama ampla de linguagens, não sendo mais possível distinguir arte e não arte, pelo critério formalista. O corpo humano na obra de algumas artistas mulheres passa a ser usado como instrumento de resistência e crítica. Com respaldo no pensamento de teóricos contemporâneos, a reflexão deste texto, de caráter teórico, centra-se em duas obras: *Arroz e Feijão* (1979) e *Entrevidas* (1981), que fazem referência à realidade sociopolítica brasileira daquela época.

Palavras-chave: arte conceitual; artes; arte contemporânea.

THE ENGAGED ART OF ANNA MARIA MAIOLINO: THE FEMALE BODY IN ACTION AND THE IRONY AGAINST THE BRAZILIAN REALITY

Abstract: Anna Maria Maiolino's artwork emerged in the 1960s, within a complex socio-political context marked by the Civil-Military Dictatorship, the emergence of new ways of living, thinking, and acting, and changes in the creative process. The artistic process began to appropriate elements of reality and incorporate a wide range of languages, making it no longer possible to distinguish between art and non-art due to formalist criteria. The human body in the work of some women artists began to be used as an instrument of resistance and critique. Based on the thought of contemporary theorists, this theoretical reflection focuses on two works: *Arroz e Feijão* (1979) and *Entrevidas* (1981), which refer to the Brazilian socio-political reality of that time.

Keywords: conceptual art; arts; contemporary art.

[1] Professora Titular no PPGA/UFES e no PPGHis/UFES. E-mail: aslopes@npd.ufes.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0001-5075-7843.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9256851494366703
[2] Pós-doutoranda em História da Arte no PPGA da Universidade Federal do Espírito Santo e bolsista FAPES. O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo (FAPES). E-mail: tamara.chagas1@gmail.com ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9378-3969.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/8198769201837838

Introdução

O final dos anos 1960 e o início da década seguinte foram marcados por uma série de mudanças sociais, econômicas, científicas, culturais e políticas, que impactaram os modos de vida, o pensamento e o comportamento da humanidade. No Brasil, desde 31 de março de 1964, vivia-se a Ditadura Civil-Militar (1964-1985), que cerceou a liberdade artística e de expressão, perseguiu opositores políticos e oprimiu a população brasileira. A partir de 13 de dezembro de 1968, a perseguição política aumentou com a publicação do Ato Institucional Nº 5 (AI-5), que legitimou a repressão, perseguição e violência dos órgãos de controle às vozes dissidentes. A promulgação desse ato instituiu o período mais sombrio da ditadura no Brasil e o terrorismo de Estado, como tentativas de reprimir as críticas e o aumento da oposição ao governo em manifestações públicas organizadas pelo movimento estudantil, e de conter a luta armada. Se a coação e o medo aterrorizavam os indivíduos, também acarretaram forte resistência à ditadura, orquestrada pelos estudantes secundaristas e universitários, que se radicalizou no final de março de 1968, após a invasão brutal da polícia no Restaurante Calabouço, no Rio de Janeiro, que deixou um saldo de feridos e dois jovens estudantes mortos. Esse episódio – que antecedeu o movimento estudantil de Maio de 1968, em Paris – acirrou os ânimos e a adesão maciça de sindicatos, intelectuais, artistas, e até de setores mais progressistas da Igreja Católica, nas manifestações realizadas nas ruas, o que gerou confrontos violentos com a polícia, sem precedentes na história do País. Durante o longo período de vigência do AI-5 (1968-1978), também chamado de “anos de chumbo”, a arte e a cultura também foram fortemente atingidas, com a interferência dos órgãos de repressão que ameaçavam, perseguiam, prendiam e torturavam artistas, censuravam obras e exposições, impedindo que circulassem no país e no exterior.

Para não nos estendermos no assunto, limitamo-nos a citar aqui um exemplo, que não foi, obviamente, o único, nem caso isolado: o encerramento compulsório da exposição de obras pré-selecionadas para representar o Brasil na Bienal de Jovens de Paris (1969), poucas horas antes de sua abertura no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Os militares, não satisfeitos com a truculenta invasão ao museu, impediram que a mostra fosse liberada ao público e que as obras saíssem do País; ameaçaram de prisão os dirigentes da instituição e o próprio júri de seleção das obras, que participariam desse

evento internacional. O episódio teve grande repercussão local e internacional, e culminou com o emblemático boicote à X Bienal de São Paulo (1969), articulado por artistas e críticos de arte brasileiros e estrangeiros.

Foi importante o confronto com os antigos valores sociais a partir da penetração, mesmo que lenta no País, das reivindicações do movimento feminista, cujas pautas propunham avanços e perspectivas significativas de mudança das condições da mulher na sociedade contemporânea. A construção social e patriarcal que colocava a mulher na condição de sexo frágil, subalterno e dependente da proteção masculina, como meio de justificar e naturalizar essa construção social arcaica, era cada vez mais questionada e debatida. Mas, se a dura experiência dos regimes ditatoriais no Brasil e em vários outros países da América Latina atrasou a divulgação das pautas feministas, que reivindicavam maior acesso à escolaridade e ao trabalho, liberdade do jugo paterno e do marido, punição à violência doméstica contra a mulher e igualdade de gênero, isso não impediu que as lutas das mulheres ganhassem força e que um número cada vez mais expressivo se identificassem com o movimento feminista, mesmo que nem todas as mulheres se declarassem abertamente feministas. Até porque as palavras "feminista" e "feminismo" possuíam conotação pejorativa e preconceituosa no Brasil daquela época, sendo que "para muitos homens e mulheres, independentemente de sua ideologia, (feminista) tinha uma conotação antifeminina" (Sarti, 2004, p. 40).

Na mesma década houve também um aumento gradativo do número de mulheres de outros países latino-americanos que se engajaram nos movimentos feministas e em movimentos sociais também liderados por mulheres de diferentes estratos sociais. Todavia, apenas nas últimas décadas, no bojo dos estudos desconstrucionistas e pós-colonialistas, é que questões como subalternidade, igualdade, opressão e identidade de gênero, machismo estrutural e feminicídio angariaram maior alcance sociopolítico-crítico, passando a ser amplamente discutidas. Todavia, esses problemas estão longe de serem solucionados, bastando atentar para o fato de que cerca de 50% das mulheres na América Latina continuam sendo vítimas de algum tipo de violência.

Embora a artista ítalo-brasileira Anna Maria Maiolino não se declare explicitamente feminista, e afirme não ter tido contato com feministas, no período vivido em Nova York, em seus posicionamentos e atitudes libertárias tomadas ao longo

de sua trajetória de mulher, mãe, esposa e artista não se mostraria impermeável às proposições feministas. Se na época e no contexto em que tomou algumas dessas atitudes, estas não eram comuns à grande maioria das mulheres de sua geração, não fez disso um discurso panfletário. A obra da artista é fruto de uma necessidade ética e poética, que se situa em uma espécie de confluência entre a pesquisa autobiográfica e o olhar atento lançado sobre o contexto sociopolítico em que vive e atua.

A emergência concomitante de Maiolino e de outras artistas mulheres engajadas

Durante o período ditatorial, a repressão realizou ameaças cada vez mais acirradas à prisão daquelas pessoas que desafiavam as imposições do poder instituído. Isso fez com que muitos artistas seguissem para o exílio no exterior, ali permanecendo, por períodos mais ou menos longos. No caso mais específico das mulheres, foco central deste texto, o exílio em países desenvolvidos iria lhes propiciar o contato com novas "experiências de vida, com uma organização doméstica distinta dos tradicionais padrões patriarcais da sociedade brasileira" (Sarti, 2004, p. 41), mas também com novas linguagens artísticas e com os movimentos feministas que se fortaleciam na Europa e nos Estados Unidos, a partir do final dos anos 1960. Foi nesse contexto que se deu a emergência de artistas mulheres no âmbito internacional e nacional, em consonância com o revigoramento dos movimentos de liberação feminina, que lutavam pelos direitos das mulheres e pela libertação de seus corpos da violência e da dominação masculina, em um cenário social em que imperava o machismo e o patriarcalismo.

No Brasil, se o ambiente político não se mostrava propício à discussão das pautas feministas como citado, nem ao desenvolvimento de uma arte engajada, produzida de modo especial por mulheres, a repressão e o medo não conseguiram impedir que algumas destemidas e ousadas artistas, mesmo sem se declarar feministas, criassem um naipe variado de propostas artísticas de conotação crítica à condição feminina ou à realidade, mas que não receberam na época a devida atenção. Entre outras, vale citar: Letícia Parente, Regina Vater, Anna Bella Geiger e Anna Maria Maiolino.

Nascida em Scalea, Itália, em 1942, Maiolino mudou-se com a família para a Venezuela aos doze anos, e em 1960, radicou-se no Brasil, sendo que, nesse ínterim, realizou viagens e viveu alguns anos nos Estados Unidos e na Argentina. Esse périplo fez com que a artista se sentisse uma *outsider* nos diferentes lugares onde viveu. Ainda nessa década, aproximou-se da nova geração de artistas cariocas, participando com eles da emblemática exposição *Nova Objetividade Brasileira* (1967), no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, com pinturas e objetos tridimensionais. De maneira corajosa, a artista se fez presente na mostra com duas obras que pareciam preconizar o clima aterrorizante que seria instaurado no País pouco depois. Uma dessas foi *O Herói* (1966-2000), que mostra um busto masculino, sendo a cabeça de caveira – símbolo de morte ou de perigo – e o tronco coberto por farda e gravata. Na cabeça enverga um capacete militar e tem o peito repleto de condecorações, sendo que a maioria dessas honrarias estão presas por fitas nas cores da bandeira brasileira, além de uma delas possuir estampado um mapa do Brasil em relevo. A pintura identifica-se com a estética figurativa e possui as cores gritantes da nova objetividade, mas, intrigantemente, o tronco da figura exibe também uma faixa, similar à que os presidentes de um País posam para a foto oficial, mas no caso, a faixa ao invés de ser verde e amarela, é vermelha. Mesmo que na época a ação da censura ainda se mostrasse dissimulada se comparada ao período pós AI-5, causa estranheza o fato de a obra não ter sido censurada e retirada da mostra. Teria a artista recorrido, estrategicamente, a fontes diversas para compor os elementos visuais e as cores da pintura para suscitar a dúvida se tratar-se-ia ou não de ironia aos militares brasileiros de alta patente, que se instalaram no poder após o Golpe Militar de 1964? Ou seria a faixa vermelha um artifício dissimulador para fazer crer que se tratava de hipotético ditador latino-americano? Mesmo não sendo possível afirmar ter sido essa a intenção da artista, a imagem permite estabelecer alguma relação com os retratos oficiais do presidente Alfredo Stroessner, ditador corrupto e sanguinário do Paraguai, que circularam na imprensa, em material de propaganda e em selos, durante a inauguração da Ponte da Amizade sobre o rio Paraná, ligando os dois países (1965), ditador esse que, durante o longo período em que esteve no poder, fortaleceu o "seu laço político com o Brasil" (Uchôa, 2014, p. 103).

Maiolino participou da mostra *Nova Objetividade Brasileira* também com outro gênero de trabalho, mas igualmente de sentido político. Tratava-se de um objeto

denominado *Psiuuu!* (1967), que a artista descreveu como tendo cerca de "68 cm de altura, moldada em papel machê e estofada com tecido em tom rosado" (Maiolino, In: Miyada, 2018). A obra remetia à escuta ou à vigilância da polícia sobre os indivíduos, mas também ao estado de tensão em que estes viviam, medindo as palavras ditas a meia voz, temendo serem ouvidos e presos. *Psiuuu* fazia parte de uma série de objetos criados pela artista, em que recorreu igualmente a tecido estofado, para destacar partes do aparelho digestivo – estômago e intestinos (tema que replicou também em gravuras), atribuindo-lhes um título onomatopaico: *Glu, Glu Glu* (1966).

Foi com essa experiência artística que se deu a ida de Anna Maria Maiolino para Nova York, na companhia dos dois filhos pequenos e do marido, o artista Rubens Gerchman, que conquistara o *Prêmio de Viagem ao Estrangeiro,* no Salão Nacional (1968). Embora ela já desfrutasse na época de reconhecimento e respeito no circuito carioca, ao chegar aos Estados Unidos, o cuidado dos filhos e da casa a absorviam integralmente, exigindo que abdicasse do próprio trabalho artístico e de frequentar o ambiente artístico local. Se por um lado, a artista mencionou algumas vezes que o marido a incentivava e admirava seu trabalho, por outro, tornava patente que o artista era ele, em nada colaborando para aliviar o peso de sua sobrecarga, nem para prestigiar seu valor artístico no círculo de artistas do sexo masculino, conforme Maiolino relatou algumas vezes em depoimentos. Não era convidada para participar de reuniões de artistas brasileiros exilados naquela cidade, nem para entrevista que ocorreria em sua casa, sendo chamada apenas para servir café aos participantes (Drumond, 2022). A situação foi se tornando insuportável, até que decidiu trabalhar em um estúdio de tecidos para ganhar seu próprio dinheiro, e frequentar alguns cursos e *workshops* à noite. Nas raras horas vagas, desenhava, fazia anotações e esboços de projetos criativos em cadernos, mas a vontade de passar a produzir mais efetivamente em seu próprio ateliê a fez tomar a decisão de terminar o casamento e voltar ao Brasil com os filhos (1971), atitude que se por um lado fora bastante ousada para a época, por outro lado, essa atitude seria decisiva para o rumo que empreenderia a sua carreira e para a consagração nacional e internacional da artista.

O retorno de Maiolino ao País deu-se no período mais conturbado da Ditadura Civil-Militar, com o acirramento da repressão e do medo. Mas depois de cerca de três anos vivendo em um País desenvolvido e democrático, em contato com uma nova

realidade social e doméstica, Maiolino se tornou mais consciente de sua condição de mulher subalterna e periférica. Em depoimentos, a artista costuma afirmar que isso a ajudou a refletir sobre os diferentes papéis que desempenhava, o que lhe deu a certeza de que todos a completavam e faziam parte de sua natureza de mulher, por isso não abriria mão de nenhum deles.

Maiolino insurgia-se, assim, contra a dominação masculina, ao perceber naquele momento que a sociedade ocidental ainda não havia abandonado o pensamento arcaico em que foi estruturada: a "socialização do biológico" e a "biologização do social", processos esses utilizados para inculcar os papéis do feminino e do masculino nas mentes e nos corpos das pessoas (Bourdieu, 2012, p. 9). Desse modo, as relações de dominação entre os sexos são incorporadas pelos indivíduos desde o nascimento, o que faz com que as pessoas tomem como natural a ordem das coisas. Nesse ínterim, o trabalho de inculcação das estruturas sociais desiguais funciona como meio de garantia de que não haverá contestação contra o *status quo* (Bourdieu, 2012).

O mundo é regido por um sistema de oposições binárias calcadas na suposta diferença entre o masculino e o feminino, tais como: alto/baixo, direita/esquerda e público/privado. São sistemas de pensamento pretensamente universais a contribuir para a naturalização das relações de oposição entre os gêneros (Bourdieu, 2012). De tal forma, a divisão desigual entre os sexos torna-se algo incorporado ao *habitus* das pessoas, ou seja, rege os esquemas de pensamento, ação e percepção que influenciam todas as suas atitudes e modos de interação com a realidade (Bourdieu, 2012). Tais esquemas tornam desnecessária a justificação da dominação masculina dentro da estrutura social, pois que esta está naturalizada, não sendo necessária a construção de discursos legitimadores. A perspectiva de mundo androcêntrica impõe-se como neutra por meio do trabalho de inculcação dos valores masculinos, fazendo com que não haja contestações. Nesse sentido, diferenças tomadas como naturais e que determinam a divisão do trabalho e as estruturas espaciais – com a mulher tendo de ocupar o âmbito do privado e o homem, o espaço público –, por exemplo, são vistas como normais e incontestes (Bourdieu, 2012, p. 18).

Se, como supracitado, ao seguir para os Estados Unidos, a artista era uma das signatárias da *Nova Figuração*, ao participar da mostra *Nova Objetividade Brasileira* (1967), já estava começando a experimentar outras mídias, suportes, processos e

materiais, em cujas propostas a ideia prevalecia sobre o resultado, na década de 1970, ao retornar ao Brasil confirmaria essa vocação experimental. Realiza instalações (então chamadas de ambientes), performances, filmes e outras proposições em que o corpo ganhava destaque, tornando-se objeto, sujeito e meio da práxis artística (Glusberg, 2013, p. 43). O fato de essas novas linguagens intermídia não serem familiares aos agentes dos órgãos de repressão, contribui para entender a carga irônica à realidade sociopolítica do País que a artista passou a atribuir a tais proposições, e que, no entanto, acabaram passando incólumes à censura. O corpo e sua expressividade cênica tornaram-se, então, matéria-prima de algumas de suas mais emblemáticas práticas criativas, em um movimento afinado com as transformações pelas quais passava o campo das artes visuais. O foco na autonomia artística e na pureza dos meios, características do período moderno, cediam espaço à hibridização e à desmaterialização da arte.

Nos trabalhos multimídia, Maiolino diversificou processos e linguagens, elaborando propostas performáticas, fotografias, poemas, instalações, esculturas e filmes em Super 8, para desenvolver temas que falavam de si, da realidade sociopolítica do País, e de problemas universais, como a fome, por exemplo. Na série denominada *Mapas Mentais,* traduziu muito bem o processo de autorreflexão e de consciência de si, referindo-se à sua genealogia familiar e a um inventário de subjetividades, que representam os obstáculos que ela precisou enfrentar e superar ao longo da existência: miséria, fome, guerra, violência, medo, angústia, inquietação, solidão...

A partir do ano de 1973, Maiolino criou várias séries de obras em diversas mídias, reunidas com a mesma rubrica *Fotopoemação*, nas quais hibridiza performance, fotografia e signos verbais, sendo que alguns desses trabalhos derivam de proposições anteriores por ela realizadas (Bergamaschi, 2018). Em um conjunto de autorretratos fotográficos, *O que resta* (1974) (medindo 24 x 29 cm, cada um), a artista, num gesto agressivo e perturbador, empunha em uma das mãos uma tesoura aberta, com a qual simula cortar a própria língua, o nariz, o supercílio, numa alusão à violência e à tortura a que eram submetidos os indivíduos que ousavam desafiar as imposições da ditadura, mas também muitas mulheres violentadas pelos companheiros no ambiente doméstico.

Se, como citado, desde a segunda metade dos anos de 1960, Anna Maria Maiolino produziu obras que atestam seu engajamento político, colocando-se como

emblemas da resistência à opressão e à violência da Ditadura Civil-Militar, na década de 1970 e no início da década seguinte, passou a criar obras conceitualistas que hibridizam instalação e performance, com as quais a artista angariou reconhecimento nacional e internacional. Entre a vasta produção da artista e na impossibilidade de abordarmos um número maior de trabalhos em um mesmo texto, selecionamos duas proposições poéticas: *Arroz e Feijão* (1979) e *Entrevidas* (1981), com as quais a autora faz alusão à fome, mas também à solidariedade, à alteridade e ao sentido da vida. Imprime às obras tamanha força poética que elas tocam não somente os sentidos, mas penetram profundamente em nossa sensibilidade e subjetividade.

Dois estudos de caso: *Arroz e Feijão* e *Entrevidas*

Maiolino apresentou a primeira versão da instalação *Arroz e Feijão* (1978) no evento performático *Mitos Vadios,* organizado por Hélio Oiticica e Ivald Granato, e realizado ao longo de um único dia daquele ano, na badalada rua Augusta, em São Paulo. A instalação consistiu em uma mesa quadrada, coberta por uma toalha de tecido preto, no centro da qual posicionou dois sacos de grãos: um de arroz e outro de feijão, amarrados por uma fita também preta, numa referência à base alimentar do povo brasileiro. A cor preta remetia à tristeza e à desilusão gerada pela realidade política; os dois sacos de cereais posicionados friamente sobre a mesa preta faziam alusão ao luto e à indignação pela morte prematura de muitas pessoas que passam fome no Brasil e no mundo. A artista vivenciou o problema da fome ao longo de sua vida, razão pela qual sempre se mostrou sensibilizada com o problema que afeta milhões de pessoas, justamente em um País de dimensões continentais e com muita terra ociosa, que na década de 1970, graças ao uso de tecnologias e de sementes selecionadas, ia se tornando uma das grandes potências exportadoras do agronegócio. Mas, contraditoriamente, as pesquisas mostravam que enquanto um terço da população comia excessivamente, os outros dois terços não conseguiam ingerir a quantidade de alimentos recomendados, e sentiam na pele os efeitos da desnutrição alimentar, sendo que, pela mesma razão, milhares de crianças morriam de fome, principalmente no Nordeste brasileiro.

As promessas da Ditadura Civil-Militar de acabar com a fome no País se mostravam meros engodos, pois arrocharam os salários, retiraram parte dos "direitos trabalhistas e sociais", promoveram a "internacionalização da economia e a concentração de renda, poder e propriedade nas mãos de corporações internacionais, monopólios estatais e grandes latifundiários" (Lara & Silva, 2015, p. 278), ampliando a dependência do País ao capital estrangeiro. A miséria e a fome se alastravam, aumentando cada vez mais a distância entre ricos e pobres, o que punha em xeque a propaganda de que superaríamos nossa condição de País periférico e subdesenvolvido. Se o chamado "Milagre Econômico", por volta de 1974 dava sinais evidentes de sua derrocada, como última cartada o governo ditatorial tentava camuflar o problema, proibindo a imprensa de mostrar imagens de famintos e até mesmo de utilizar a palavra "fome" em suas reportagens (Garcia, 2022).

Confirmando seu engajamento político e realizando um projeto poético não pautado na ideia de continuidade, mas que abarca também a descontinuidade, ao receber o convite para realizar a primeira mostra individual na galeria da Aliança Francesa, no Rio de Janeiro, poucos meses depois de ter participado de *Mitos Vadios*, Maiolino optou por reeditar a instalação *Arroz e Feijão*, em um formato ampliado e mais sofisticado, seja na quantidade e diversidade de objetos, seja na sua concepção simbólica. A obra se transforma em um misto de instalação e performance, sem perder sua essência, nem o propósito de fazer dela um monumento de resistência à morte, mas também de indignação contra a violência da forme.

Na remontagem da obra, a artista modificou as dimensões e o formato da mesa de madeira, que além de maior passa a ser retangular, bem como a tolha de tecido preto que a cobria. Distribuiu em toda a superfície da mesa pratos de louça branca, exatamente iguais, que dão à instalação um toque requintado e solene. Os pratos continham terra úmida e grãos germinados de arroz e feijão, que com o passar do tempo cresciam na posição ascendente, transmutando-se e modificando constantemente o visual do ambiente, o que a colocava como "obra em processo", em clara sintonia com a vida. A mesa foi rodeada de cadeiras também pretas, todas vazias, como se simbólica e hipoteticamente os convidas aguardassem que os vegetais atingissem a maturidade e dessem frutos, para nelas se sentarem para o "banquete universal", que saciaria a fome do mundo. Ladeando a mesa, a artista instalou mesas menores, quadradas, e quatro

cadeiras ao redor de cada uma, além de colocar sobre cada mesa os respectivos pratos e talheres. Os participantes interativos sentavam-se e aguardavam a artista lhes servir arroz e feijão que ela mesma cozinhava, colocando-se assim na posição da mulher e da mãe que alimenta, protege, acolhe e sacia a fome dos filhos. Embora não tenhamos encontrado nenhuma referência de Maiolino à mitologia, parece-nos possível estabelecer aqui conexão entre a posição assumida pela artista nessa performance com a figura mitológica de Ceres (palavra que significa brotar, e faz referência à raiz das plantas) ou Deméter, a Grande Mãe ou a deusa dos cereais. Na mitologia grega, é aquela que detém o poder de remover as entranhas da terra para que se possa cultivar e gerar bons frutos para alimentar a humanidade. Diz a lenda que foi Ceres que ensinou aos homens as artes de arar a terra, plantar e colher, e às mulheres ensinou a moer os grãos e a fazer o pão para saciar a fome (Grimal, 2005, p. 114-115).

Na parede oposta às mesas, a artista instalou um vídeo, em que se via uma boca, contornada por batom vermelho, mastigando compulsivamente, em referência àquelas pessoas que consomem a maior parte dos alimentos produzidos, enquanto a maioria da população desfavorecida não tem o que comer. Assim, como os glutões endinheirados ignoram ou não se sensibilizam com os que nada têm para matar a fome, o vídeo passava praticamente despercebido ao público que se sentava às mesas para comer, ou que adentrava o espaço e tinha o olhar fisgado pelo visual exuberante dos objetos que ocupam o espaço, e pela elegância dos vegetais verdes empreendendo um exercício ascensional, contrastando com a brancura luminosa da louça. A referência a Erisícton será mera coincidência?[3]

A instalação/performance *Entrevidas* (1981), foi realizada na rua Cardoso Júnior, no tradicional bairro de Laranjeiras, na Zona Sul do Rio de Janeiro, em frente ao antigo ateliê da artista, e consistiu no caminhar cuidadoso de Maiolino e de outros participantes com os pés descalços, entre centenas de ovos de galinha fertilizados. Os ovos foram cuidadosamente espalhados pela artista sobre o calçamento de paralelepípedos, com intervalos irregulares entre eles, o que exigia atenção redobrada do caminhante, remetendo assim à metáfora “pisando em ovos” (Bergamaschi, 2018, p. 232). A escolha desse cenário não foi aleatória, considerando que nesse bairro de classe

[3] Segundo a mitologia romana, Erisícton foi castigado por Ceres e condenado à fome insaciável por ter cortado o carvalho sagrado. Assim, quanto mais comia mais fome sentia (Grimal, 2005).

média residiam, na época, destacados políticos, intelectuais, literatos e artistas. Ali estavam instaladas a sede do governo do Estado do Rio de Janeiro (Palácio Guanabara) e a residência oficial do mesmo governo (Palácio Laranjeiras, cenário escolhido pelo presidente Costa e Silva para anunciar a promulgação do AI-5, em dezembro de 1968), além da IV Região Administrativa da Prefeitura do Rio de Janeiro, as sedes do Batalhão de Operações Especiais da Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro (BOPE) e a da administração da Força Nacional de Segurança (Lucena, 2018).

Assim, durante os tempos mais sombrios da Ditadura Civil-Militar, os moradores do bairro, ao mesmo tempo que acreditavam estar protegidos, também se sentiam vigiados, o que gerava um estado de apreensão, tensão e dúvida entre as pessoas que lá residiam. Até porque encontros de pessoas para trocar ideias ou para se manifestar nas ruas, praças, cafés, bares, eram logo debelados pela polícia, por suspeita de que podiam estar tramando algo contra a ditadura. Assim, ocupar o espaço público sem autorização, instalando sobre o calçamento da rua dúzias de ovos fertilizados e caminhar titubeante no meio deles, assumia uma conotação política. Se invadir a rua equivalia a resgatar simbólica e imaginariamente o "espaço de liberdade" e promover a "reconciliação com a vida" (Gucht, 2014, p. 97), caminhar lenta e cautelosamente para não pisar nos ovos aludia à fragilidade e à vulnerabilidade dos indivíduos diante das atrocidades ditatoriais, que puniam severamente aquelas pessoas que se manifestavam nas ruas contra a repressão e a falta de liberdade. Inertes sobre as pedras da rua, os delicados ovos fertilizados e brancos formavam uma constelação contrastante com o piso irregular e bruto, aludindo a uma multidão desorientada e calada, que vai tateando para vencer os obstáculos para não pisar em falso e quebrar os ovos, destruindo a vida embrionária que potencialmente eles contêm.

Quando a artista concebeu a obra, a ditadura, instaurada em 1964, ainda estava em vigor, embora revelasse sinais de enfraquecimento e alguma possibilidade de abertura, sendo que os/as artistas, assim como o restante da população brasileira, continuavam atentos e cautelosos, "pois qualquer desatenção podia ser a gota d´água" ou o "desfecho da festa"[4], naquele tão esperado momento de transitoriedade com o processo de abertura política em curso no País, depois de aterrorizantes e intermináveis

[4] Chico Buarque de Holanda, Gota d´água (1975).

tempos de repressão. Se o ovo remete à origem e ao mistério da vida, o ovo fertilizado representava, na performance de Maiolino, a esperança de uma nova vida, de um novo dia, de uma nova realidade.

Caminhar entre ovos fecundados equivale a caminhar entre vidas (como sugere o título da instalação/performance), o que exige segurança e autonomia do corpo em deslocamento, para não pisar em falso e matar a vida embrionária, o que não deixa de remeter ao tema do aborto. Pisar em ovos fecundados, seria uma alusão à descriminalização do aborto, assunto discutido e pleiteado desde a década de 1970 pelas feministas? É possível que o propósito da artista não tenha sido abordar tal questão nessa obra em específico, porém, é difícil não pensarmos nesse problema dada a ênfase na ideia de que se tratava de ovos fertilizados, os utilizados na performance. Segundo Bergamaschi (2018, p. 232), o pé da artista coloca-se ao mesmo tempo como agressor e vítima, pois, para se desviar dos ovos deve pisar no calçamento de pedras irregulares sobre as quais eles foram instalados. *Entrevidas* não deixa de trazer à tona a fragilidade da vida, não só da *performer*, que pode a qualquer instante cortar ou machucar os pés descalços em alguma pedra e assim acabar por se desviar e atingir os ovos fecundados, que contêm a vida em potencial, mas que pode ser interrompida por uma força exterior a eles. Até porque, mesmo com todo o cuidado, é sempre possível pisar em um ou outro ovo: isso é inerente ao próprio devir. Ademais, o futuro de tais ovos é condenado ou posto em risco no momento em que são escolhidos e retirados do ninho, pois o embrião não se desenvolve sem o calor emanado pelo elemento materno. O pisar sobre eles é apenas uma ação que vai decretar, por fim, a interrupção da possibilidade de ser. A artista não pisa sobre eles por querer; sua ação destruidora não está sob seu controle. Simbolicamente, para viver, ela própria deve percorrer seu caminho, reto ou tortuoso, mas repleto de possibilidades de encontros e de vida.

Como o grande fascínio da arte é sua abertura a várias interpretações, parece-nos possível perceber em *Entrevidas* também uma crítica à dominação do masculino sobre o corpo feminino. A partir da obra, pensamos a realidade da mulher em um mundo cujas estruturas são estabelecidas por meio da dominação do homem sobre o feminino, e como a arte pode se posicionar como uma ferramenta de contestação diante de uma realidade permeada pela opressão do patriarcalismo. A diferença biológica entre os sexos, existente em nossa sociedade e pretensamente justificada pela diferença

entre os órgãos sexuais do homem e da mulher, é, assim, fruto de construção social, e funciona como meio de legitimação da relação de dominação do masculino frente ao feminino (Bourdieu, 2012, p. 20). No entanto, Bourdieu (2012, p. 20) também ressalta que é antes a visão social que constrói a distinção entre os corpos, e não o contrário. O trabalho de diferenciação do masculino e do feminino por meio da distinção entre seus órgãos sexuais realiza-se por intermédio da acentuação de determinadas diferenças e do esquecimento de algumas semelhanças (Bourdieu, 2012, p. 20).

O corpo da mulher, tradicionalmente recluso ao âmbito do privado e da passividade, é chamado à ação na performance de Maiolino. Instâncias como Família, Escola, Igreja e Estado, como visto em Bourdieu (2012), inculcam na mulher modos corretos de se utilizar de seu próprio corpo, sempre em sinal de submissão ante o homem, e adotar posturas limitadoras de seu agir. O espaço público é, assim, proibido às mulheres, que devem resguardar seus corpos apenas para deleite de seus maridos.

A performance de Anna Maria Maiolino parece transitar em sentido contrário: empreende um movimento de libertação do corpo feminino, pois, ao atuar no espaço público, torna-se agente de sua história e protagonista no âmbito da arte. A artista subverte a dominação masculina por meio da inclusão de seu corpo no ato criador. Apesar de não implodir as estruturas da sociedade patriarcal, a obra *Entrevidas* nos mostra que é, sim, possível romper o pacto de dominação, configurando-se como exemplo de tática a ser adotada pelo oprimido na busca pela libertação de seu corpo e de sua mente dos esquemas de dominação a que foi imposto desde seu nascimento. O trabalho de construção social da função da mulher que impõe a ela um papel passivo encontra aí um instrumento a desvelar seu caráter artificial, posto que, na performance, é a mulher quem toma a iniciativa: ela é o elemento ativo a percorrer um trajeto. Quando a artista pisa nos ovos fecundados, é impossível não pensar na vulnerabilidade do sujeito, mulher ou homem, que caminha pela estrada da vida, como a própria artista sublinha. As pedras do caminho sempre existirão, e a pessoa necessita aprender a lidar com as adversidades. Os ovos, nesse ínterim, podem representar as dificuldades que são parte inerente à vida de todos, o elemento do acaso, que pode ferir o corpo e a alma do sujeito errante. Assim, é preciso estar preparado para enfrentar as adversidades, com coragem e espontaneidade. É o que o pé descalço e vulnerável da artista parece nos indicar. Maiolino cruza a trajetória repleta de ovos com atenção, mas também aceita os

percalços e atua sobre sua realidade com integridade e valentia, apesar da fragilidade do elemento humano diante das intempéries do devir.

De tal modo, a artista e os ovos estabelecem, na performance, uma relação dialógica. Ambos estão no caminho um do outro e não há como evitar o choque entre essas duas realidades. Talvez, nesse sentido, seja possível entrever uma espécie de referência à tragicidade da vida, presa vulnerável do tempo-espaço, sob a forma de destino inevitável. Pois, mesmo que a performance seja um fragmento de vida, um recorte dela no qual, com muita atenção e cuidado, seja possível evitar o choque dos pés contra os ovos, no viver, como um todo, é impossível esquivar-se, em todos os momentos, das adversidades. Assim, ovos e corpo serão sempre elementos indissociáveis a compartilhar um destino em comum, que, embora seja definitivo para os primeiros, ainda pode ser superado pelo segundo. Todavia, não se pode entender o ovo como elemento alienígena ao feminino. Ele é desdobramento do corpo da mulher: sua origem está nela, de tal forma que uma agressão ao ovo é, inevitavelmente, uma agressão ao próprio corpo feminino. A artista, nesse sentido, parece trazer à tona a fragilidade da relação entre a mulher, sua vida, seu corpo e sua prole, ao mesmo tempo em que ela, enchendo-se de coragem e altivez, opta por viver a vida ativamente, mesmo com a consciência da inevitabilidade do sofrimento e da perda.

Se pensarmos que o ovo é uma célula, cujo núcleo corresponde ao disco germinativo, onde se forma o embrião de uma nova vida, salvaguardadas as devidas especificidades e naturezas de ambas as espécies, parece possível estabelecer algum tipo de relação entre as obras *Entrevidas e Arroz e Feijão,* no sentido de que ambas tratam de fecundação e de germinação de seres diferentes (animais e vegetais), a serem oferecidos como alimentos que saciarão a fome, para preservar a vida. *Entrevidas* foi posteriormente transformada pela artista em *Fotopoemação,* linguagem intermediática em que reuniu impressões analógicas de imagens fotográficas em preto e branco da performance e poemas. É como se as obras da artista permanecessem sempre em movimento ou em processo, renovando-se e ressignificando-se, de diferentes maneiras.

Conclusão

Nas obras aqui estudadas, parece evidente a crítica à conjuntura sociopolítica do Brasil nos anos de ditadura. A própria artista interpreta suas performances e instalações como quadros sintomáticos da situação de instabilidade vivenciada em um período de busca por abertura política do Estado brasileiro. Nesse sentido, era preciso cuidado e atenção para não cair em erros que poderiam frear esse processo de abertura política, e que poderiam pôr tudo a perder, ou seja, colaborar para a permanência dos militares no poder. As obras *Entrevidas* e *Arroz e Feijão*, de Anna Maria Maiolino, são, portanto, passíveis de muitas interpretações. No contexto deste artigo, desvelamos o modo como o corpo feminino é tornado agente da criação e superação do estado de passividade ao qual é submetido pela sociedade androcentricamente estruturada. A artista tratou dos problemas da fome, da opressão, da violência e do patriarcalismo, que ditavam a ordem das coisas em um mundo androcentricamente orientado. De tal modo, fez uso de seu próprio corpo como instrumento de contestação contra a realidade vigente. Esse se transforma em instrumento de afirmação da vida, apesar de todas as intempéries intrínsecas a ela. Maiolino aponta, portanto, uma possibilidade de libertação do corpo feminino das estruturas de dominação às quais está submetido e o coloca, por fim, como instrumento contestatório sociopolítico.

Referências

BERGAMASCHI, Bárbara. O eterno nascimento da forma: Fotopoemações de Anna Maria Maiolino. **Concinnitas,** ano 19, n. 33, p. 210-237, dez. 2018. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/40229/28142>. Acesso em: 18 abr. 2022.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina.** 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

GARCIA, Maria Fernanda, Ditadura Militar proibia imprensa de mostrar fome no País. **Observatório do Terceiro Setor,** 2022. Disponível em: <https://observatorio3setor.org.br/noticias/ditadura-militar-proibia-imprensa-de-mostrar-fome-no-pais/>. Acesso em: 25 out. 2022.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance.** São Paulo: Perspectiva, 2013.

GOMES, Karina S. A. A Franqueza e o compromisso de ético de Anna Maria Maiolino. **NeoFeed Blogspot,** 2022. Disponível em: <https://neofeed.com.br/blog/home-a-franqueza-e-o-cmpromisso-ético-de-anna-maria-maiolino/>. Acesso em 25 out. 2022.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana.** 5 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

GUCHT, Daniel V. **E´Expérience Politique de l ´Art :** retour sur da définition de l´art engagé. Bruxelas: Les Impressions Nouvelles, 2014.

JONES, Amelia. Corps failles. In: WARR, Tracey (Org.). **Le Corps de l´artiste.** Paris: Phaidon, 2011.

LARA, Ricardo; SILVA, Mauri A. A ditadura civil-militar de 1964: os impactos de longa duração nos direitos trabalhistas e sociais no Brasil. **Serv. Soc. Soc.**, n. 122, p. 275-293, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sssoc/a/NGwM4fhVhW4rhdnTNXZhpmm/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 25 out. 2022.

LUCENA, Felipe. **Breve história do bairro de Laranjeiras, RJ.** Disponível em: <https://diariodorio.com/breve-historia-do-bairro-de-laranjeiras>. Acesso em: 25 out. 2022.

MACHADO, Sandra. Trajetória Shakespeariana marca Palácio das Laranjeiras. **Cidade/ Arquitetura e Urbanismo.** Série Palácios da Cidade, 21 dez. 2016. Disponível em: <https://www.multirio.rio.tj.gov.br/index.php/retortagens/11813-trajetória-shakespeariana-marca-palácio-das-laramjeiras. Acesso em 25.19.2022>. Acesso em: 25 dez. 2022.

MIYADA, Paulo. O Sopro interminável. Políticas do ser na obra de Anna Maria Maiolino. In: P. Miyada. **O Amor se faz revolucionário.** PAC/Silvana Editoria/Witchapel Gallery, 2019. Disponível em: <https://annamariamaiolino.com/textos-amm.html>. Acesso em: 25 out. 2022.

Report of the World Conference of the International Women´s Year. United Nations. 1976. Disponível em: <https://www.onumulheres.org.br/wp-content/uploads/2015/03/relatorio_conferencia_mexico.pdf>. Acesso em 25 out. 2022.

SARTI, Cynthia Andersen. O Feminismo brasileiros desde os anos 1970: revisitando uma trajetória. **Estudos Feministas,** *v.* 12, n. 8, p. 35-50, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/QVNKzsbHFngG9MbWCFFPPCv/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 25 out. 2025.

UCHÔA, Graziano. Resistência Armada no Paraguai e a luta contra a ditadura de Alfredo Stroessner. **Revista Sures,** v. 4, 102-115, 2014. Disponível em: <https://ojs.unila.edu.br/ojs/index>. Acesso em: 25 out. 2022.

Recebido em 20/12/2025
Aceito em 19/05/2026

UMA, TRÊS OU CADEIRAS VETORIAIS: DE KOSUTH AOS EMBEDDINGS

Alice Maria Beteli Zanon Alonso[1]

Resumo: Este artigo parte da obra One and Three Chairs (1965) de Joseph Kosuth para investigar como embeddings em modelos de linguagem reconfiguram a questão da "cadeiridade": o que define uma cadeira? Kosuth apresenta três modos de representação (objeto físico, fotografia, definição de dicionário) interrogando qual captura melhor a essência. Argumento que embeddings constituem um quarto modo de entender o problema: vetores em espaços latentes que não representam o referente, mas padrões textuais sobre ele. Através da filosofia da técnica de Vilém Flusser, analiso como essa tecnologia opera por proxies, distanciando-se progressivamente da coisa-em-si. Uma visualização de espaço latente demonstra que "cadeira" não emerge de propriedades intrínsecas, mas de relações estatísticas que revelam que modelos capturam como textualizamos referentes, não como os experienciamos fenomenologicamente.

Palavras-Chave: Joseph Kosuth; cadeiridade; embeddings; Vilém Flusser; representação; filosofia da tecnologia.

ONE, THREE OR VECTORIAL CHAIRS: FROM KOSUTH TO EMBEDDINGS

Abstract: This paper takes Joseph Kosuth's work One and Three Chairs (1965) as a starting point to investigate how embeddings in language models reconfigure the question of "chairness": what defines a chair? Kosuth presents three modes of representation (physical object, photograph, dictionary definition) interrogating which best captures its essence. I argue that embeddings constitute a fourth mode of understanding the problem: vectors in latent spaces that represent not the referent itself, but textual patterns about it. Through Vilém Flusser's philosophy of technology, I analyze how this technology operates through proxies, progressively distancing itself from the thing-in-itself. A latent space visualization demonstrates that "chair" emerges not from intrinsic properties but from statistical relations — revealing that models capture how we textualize referents, not how we experience them phenomenologically.

Keywords: Joseph Kosuth; chairness; embeddings; Vilém Flusser; representation; philosophy of technology.

[1] Alice Maria Beteli Zanon Alonso é Mestre em Estudos da Linguagem, na linha de pesquisa Estudos Linguísticos, Estudos da Tradução e Patrimônio Cultural, pelo Programa de Pós Graduação em Letras: Estudos da Linguagem (POSLETRAS), Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), Bacharel em Artes Visuais pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e Graduanda em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-Minas).
E-mail: alicezanonalonso@gmail.com. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7826-2663.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/5417535502956018

Quase imediatamente, a realidade cedeu em mais
um ponto. O certo é que desejava ceder.
Jorge Luis Borges

O que é uma cadeira? É o suporte para um corpo que trabalha ou estuda diante de livros ou máquinas. É também apoio para um corpo cansado. Na anatomia da cadeira vazia é possível adivinhar a ausência de um corpo que descansa as pernas, os braços e as costas. O desenho dos objetos que nos circundam muitas vezes reflete o que há de humano no ato de produzi-los. Como Flusser nos lembra sobre o design da alavanca em O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação:

> [...] a alavanca é uma máquina simples. Seu design imita o braço humano, trata-se de um braço artificial. Sua técnica provavelmente é tão antiga quanto a espécie Homo sapiens, talvez até mais. E o objetivo dessa máquina, desse design, dessa arte, dessa técnica, é enganar a gravidade, trapacear as leis da natureza e, ardilosamente, liberar-nos de nossas condições naturais por meio da exploração estratégica de uma lei natural. Por intermédio de uma alavanca – e apesar de nosso próprio peso – podemos nos lançar até as estrelas, se for o caso; e, se nos derem um ponto de apoio, somos capazes de tirar o mundo de sua órbita. Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos." (Flusser, 2007, p. 184, grifo meu).

Assim como a alavanca é antropomórfica, um braço melhorado, uma cadeira é moldada tendo o corpo como inspiração e espera por ele. O que é uma cadeira? Parto da definição de dicionário em língua inglesa exibida na obra One and three chairs de Joseph Kosuth, embora ela não seja perfeitamente equivalente à definição de cadeira em língua portuguesa:

> chair (chãr), n. [OF. chaiere (F. chaire), < L. cathedra: see cathedra.] A seat with a back, and often arms, usually for one person; a seat of office or authority, or the office itself; the person occupying the seat or office, esp. the chairman of a meeting; a sedan-chair, a chaiset; a metal block or clutch to support and secure a rail in a railroad.[2]

[2] Tradução: cadeira (chãr), n. [DE. chaiere (F. chaire), < L. cathedra: ver cathedra.] Um assento com encosto e, muitas vezes, braços, geralmente para uma pessoa; um assento de escritório ou autoridade, ou o próprio escritório; a pessoa que ocupa o assento ou escritório, especialmente o presidente de uma reunião; uma liteira, uma chaiset; um bloco de metal ou embreagem para apoiar e prender um trilho em uma ferrovia.

Segundo este verbete, uma cadeira é um assento com o apoio das costas, muitas vezes com braços, geralmente para uma pessoa. É também uma colocação em um local de trabalho, no sentido de uma posição de poder naquela ocupação, ou o trabalho em si. Acerca desta última definição, temos equivalência no português quando dizemos "ocupar a cadeira da ABL", cadeiras no sentido de cátedras da universidade, etc. O verbete termina com alguns exemplos de cadeira como a liteira e, finalmente, outra natureza de *chair*: um bloco de metal que serve de suporte para assegurar os trilhos de uma estrada de ferro.

Essa é a definição de cadeira escolhida por Joseph Kosuth para representar uma das suas três cadeiras em *One and three chairs*. Essa obra emblemática da arte conceitual levanta várias questões, mas quero me deter sobre uma delas, que considero chave: qual dessas três cadeiras é a mais real? Ou melhor: qual representação da cadeira melhor contém em si o que definiríamos como “cadeiridade”?

Figura 1 - Joseph, Kosuth, One and three chairs, 1965. Instalação. Acervo de Joseph Kosuth / Artists Rights Society (ARS), Fonte Sean Kelly Gallery, New York

Fonte: Wikipedia.

Alguns pensarão que a definição de dicionário se aproxima melhor da “cadeiridade”, porque abarca quantas definições de cadeira existem em uma língua em um determinado momento, exibindo o significado de “cadeira” cristalizado após várias iterações do uso da palavra e da coisa ao longo dos séculos. Outros podem desconfiar

da linguagem, vendo-a como mera aparência, e preferir a representação da cadeira-objeto, que é sólida e tridimensional. Essas pessoas que desconfiam do dicionário sofreriam de uma suspeita semiótica, que, segundo Alonso (2019),

> [...] se baseia na ideia de que a linguagem não seja nada além de um véu, cuja função não é aquela de dizer ou fazer com que se conheça o mundo, mas, realmente aquela de ser um filtro (quase no sentido de um encantamento) que nos impede de "tatear" a exata realidade das coisas, que deforma o mundo visível sem desvelar o ser das coisas, que não faz nada além de nos confundir ou nos enganar. (Alonso, 2019, p. 152-153)

Do ponto de vista da lógica filosófica que funciona como arcabouço teórico de Kosuth, quando olhamos para *One and three chairs*, podemos depreender que uma cadeira é uma cadeira que é uma cadeira. Mas a tautologia da obra expõe lacunas: onde está a estrada de ferro no objeto de quatro pernas fotografado?

A equivalência entre a cadeira física presente na instalação, a foto e a definição em um primeiro momento é óbvia. Mas há também ausências nítidas nessa relação de perfeita equivalência. São elas, por exemplo, a tridimensionalidade *versus* bidimensionalidade da coisa, a representação *versus* a apresentação do objeto, a coisa como potência da fisicalidade (ação de sentar, trabalhar, descansar) e a definição da coisa de maneira mais ampliada (com embreagens, estradas de ferro e posições em lugar de trabalho).

***One and three chairs*: nó entre a arte conceitual e filosofia da linguagem**

One and three chairs é uma obra de Kosuth apresentada pela primeira vez em 1965, que foi seguida da publicação do texto *Art after philosophy* (Kosuth, 1969). Nesse texto, no qual Kosuth defende o que compreende como arte conceitual, os dois autores de maior influência para o argumento de uma arte lógica são o Ludwig Wittgenstein de *Tractatus* (1921) e o filósofo positivista lógico A. J. Ayer. Para leitores de Flusser, a influência de *Tractatus* não é novidade: *Língua e realidade*, livro publicado em 1963, é, segundo Flusser, uma resposta ao "abismo" no qual ele foi colocado após a leitura da

mesma obra de Wittgenstein. É possível dizer que a filosofia da linguagem de Flusser e um dos principais manifestos da arte conceitual tem uma mesma filiação.

Para Kosuth (1969, p. 18), a virada da arte moderna para a arte conceitual, pós-duchampiana, é uma mudança de linguagem. No modernismo, a "linguagem da arte permanecia a mesma, mas dizia coisas novas"[3]. Após o primeiro *ready made*, "a arte mudou o foco da forma da linguagem para o que estava sendo dito"[4]. Foi uma mudança da aparência para o conceito.

Em *Art after philosophy*, Kosuth também defende que a condição da arte é uma condição de proposição analítica nos modelos de A. J. Ayer. Uma proposição analítica seria aquela cuja validade depende unicamente das definições dos símbolos que ela contém, ou seja, ela é verdadeira porque a entendemos como verdadeira, sem que seja necessária uma verificação empírica. Exemplos de proposições analíticas são "um triângulo tem três lados" ou "uma pessoa solteira é uma pessoa não casada". Kosuth contrasta as proposições analíticas com proposições sintéticas, que tem sua validade determinada pelos fatos da experiência. Por exemplo, temos como proposição sintética: "essa mesa é triangular". Ainda que eu fale de uma mesa real, que esteja diante de mim agora, essa situação precisa ser verificada através da experiência de ver ou sentir para ser dada como verdadeira.

De que maneira a instalação *One and three chairs* se apresenta como uma proposição analítica? Ela consiste apenas na cópia da definição de dicionário da palavra "chair" e instruções para a instalação. Quem monta a instalação deve escolher uma cadeira, colocá-la diante de uma parede e fotografá-la. A fotografia é então ampliada para o tamanho da cadeira real e fixada na parede à esquerda da cadeira em-si. A cópia ampliada da definição do dicionário, por sua vez, deve ser pendurada à direita da cadeira, com a borda superior alinhada à da fotografia. A montagem nos diz: uma cadeira é aquilo que é reconhecido como uma cadeira. A cadeira é um estado de "cadeiridade" de um objeto. Essa montagem em triângulo também me provoca a pensar

[3] No original: "'Modern' art and the work before seemed connected by virtue of their morphology. Another way of putting it would be that art's "language" remained the same, but it was saying new things."
[4] No original: "With the unassisted Ready-made, art changed its focus from the form of the language to what was being said. Which means that it changed the nature of art from a question of morphology to a question of function."

numa relação genealógica, de uma pequena árvore, como se a cadeira-objeto fosse filha da definição na linguagem e da representação imagética.

A cadeira

Figura 2 - Francesca, Woodman, Untitled (self-portrait with chair), 1977-78. Impressão em gelatina prateada.
Figura 3 - Vincent, van Gogh, Gauguin 's chair, 1888. Óleo em tela, 90,5 × 72,5. Van Gogh Museum.
Figura 3 - Carl, Holsøe, Waiting by the window, 1935. Óleo em tela. Domínio público.

Fonte Figura 2: https://www.robertkleingallery.com/artworks/18791-francesca-woodman-untitled-self-portrait-with-chair-1977-78/
Fonte Figura 3: https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0048V1962
Fonte Figura 4: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Waiting_By_The_Window.jpg.

As cadeiras de Francesca Woodman, Van Gogh e Holsøe, para mencionar algumas, são símbolos do ambiente doméstico e íntimo. Quando vazias, parecem propor o formato de um exoesqueleto para a espera, o descanso, o estudo, o trabalho, a refeição. Se Flusser propõe que o objeto alavanca está para a uma extensão do corpo em um ardil contra a gravidade, proponho que o objeto cadeira está para uma extensão do corpo em estado de semi-repouso. Contudo, a função da cadeira de Kosuth é simplesmente ser arte. Ela não está ali para receber o corpo cansado, e frustra nossa expectativa de cumprimento da função ordinária do objeto. Ninguém se senta na cadeira conceitual. Desta forma, a obra nos permite ler no trabalho de Kosuth a criação de um modelo que evidencia a tensão entre a coisa-em-si e sua representação. Na obra, a uma ou as três cadeiras é (são) um *proxy*, uma representação da "cadeiridade". Elas estão no lugar da cadeira que imaginamos quando pergunto: "o que é uma cadeira?"[5].

[5] Baudrillard (1991, p. 5) nos avisava sobre o risco de perscrutar e desmascarar imagens. Investigando o processo de criação de simulacros, ele aborda os adoradores dos ícones, que viam a si mesmos na

Neste artigo, uso o conceito de *proxy* combinando a compreensão do termo na área da estatística e sua definição dicionarizada. Na estatística, "uma variável proxy é uma variável que não é diretamente relevante em si mesma, mas que serve no lugar de uma variável não observável ou imensurável"[6]. Um exemplo de uma variável *proxy* é o produto interno bruto (PIB) quando utilizado como indicador indireto de medidas de padrão de qualidade de vida. Assim, *proxy* é algo mensurável que substitui algo não-mensurável, permitindo que operemos sobre o intangível através do tangível. O Cambridge Dictionary oferece duas acepções complementares: *proxy* como autoridade delegada (agir no lugar de outro, como votar em eleição)[7] e como substituto funcional (algo que toma o lugar de outra coisa, tendo mesmo significado ou propósito)[8]. Combinando essas definições, tomo *proxy* como aquilo que está no lugar de algo ausente cuja referência pode ser perseguida até a fonte (o signo, o conceito, a imagem).

One or three proxies

O objeto cadeira é feito para um corpo humano. Quando vazia, a cadeira está no lugar do corpo, latente, como seu *proxy*. No objeto kosuthiano uma pessoa não se sentará, mas ele nos lembra: se há cadeira, deve haver corpo. A "cadeiridade" das três cadeiras de Kosuth aponta para o objeto, que, por sua vez, evidencia a situação do corpo ausente. Na cadeira de van Gogh eu imagino Gauguin.

Temos, então, a cadeira física, que é um *proxy* para o corpo que não está. E temos a definição de dicionário de cadeira, que é um *proxy* da cadeira física ou da cadeira que imaginamos quando pensamos em uma cadeira. Estamos em uma sala de

adoração de seu Deus, o que demonstrava uma mentalidade moderna e aventureira que ao invés de deixar Deus aparente refletido em imagens, atuava na sua morte e desaparecimento na epifania das representações. Representar Deus seria, assim, não representar nada, já que a representação de Deus deixava nítido que tudo aquilo que o envolvia era apenas um jogo de espelhos, "sabendo que é perigoso desmascarar imagens já que elas dissimulam o fato de que não há nada por trás delas". (No original: "knowing also that it is dangerous to unmask images, since they dissimulare the fact that there is nothing behind them.")

[6] Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Proxy_(statistics)#cite_note-1. Acesso: 3 jan. 2026.

[7] No original: "authority given to a person to act for someone else, such as by voting for them in an election".

[8] No original: "someone or something that takes the place of another person or thing, or has the same meaning, purpose, etc. as them or it"

espelhos da arte conceitual tautológica. Ainda não é possível saber qual das três representações de cadeira melhor contém a "cadeiridade", mas já sabemos que o estado de cadeira implica na espera por um corpo latente que se senta.

Proponho pensar na "cadeiridade" a partir da palavra "cadeira". A palavra, não o conceito ou a definição de dicionário[9]. Para isso, veremos a palavra em um novo espaço de representação, pós-fotografia, em uma caixa-preta de redes neurais. Vamos pensar em como funciona computá-la em uma matriz multi-dimensional e inseri-la na dinâmica de um modelo de linguagem.

Do binário ao espaço latente

Diferente dos humanos, os algoritmos computacionais são incapazes de processar diretamente símbolos e/ou palavras. Ao invés disso, eles precisam de uma representação numérica de um documento ou texto a ser processado, para que consigam realizar suas operações. Para computar a palavra em um modelo de linguagem como GPT ou DeepSeek, o texto "cadeira" é primeiro representado em bytes (tipicamente UTF-8/Unicode). Em seguida, um tokenizador segmenta a sequência em tokens (palavras, subpalavras ou, em alguns modelos, bytes). Cada token é então mapeado para um ID inteiro, ou seja, um rótulo numérico único dentro de um sistema, usado para indexar e recuperar as representações ou registros associados com precisão. Esse ID inteiro fica dentro do vocabulário do tokenizador e serve de índice para acessar a linha correspondente na matriz de *embeddings*, produzindo um vetor denso de coordenadas.

[9] Freitas (2024, p. 166) nos provoca a pensar na limitação da definição de dicionário no campo da semântica. Ela explica que, nos estudos linguísticos, "a semântica é conhecida como 'um domínio de investigação de limites movediços' e para o qual não há jargões bem estabelecidos (Ilari; Geraldi, 1985, p. 6). Mas… sabemos o que é significado e os dicionários– objetos que contêm o significado das palavras– não só existem, como são úteis. Então, por que tanta dificuldade? Por que 'limites movediços'?". Dado que os limites da semântica são movediços e a linguagem humana, conhecida na linguística computacional como linguagem natural, pode ser programada, investigo neste artigo a situação da "cadeiridade" nos modelos de linguagem natural. Para isso, não é possível dicionarizar ou conceitualizar a cadeira, mas trabalhar com a palavra "cadeira", que de fato será utilizada no processamento computacional nos modelos.

Figura 4 - Esquema de representação das etapas de computação da palavra em modelos de linguagem.

Camada	Representação	Exemplo
Caracteres	Código ASCII/UTF-8	c = 0043
Tokenização	Índice inteiro de tokens	"cadeira" → 10234
Camada de embeddings	Vetor de números reais	[0.21, -1.47, ..., 0.96]

Fonte: Elaboração da autora.

Assim, a grosso modo, o processo de codificação da palavra dentro de um modelo de linguagem se daria em três camadas principais: a codificação dos caracteres, que representa a palavra em bytes; a tokenização, que segmenta a palavra em partes; e a camada de *embeddings*, que coloca a palavra em uma matriz de *embeddings* e faz dela um vetor estático[10] com o que foi aprendido durante o treinamento, ou seja, as regularidades estatísticas da ocorrência daquela palavra em determinadas situações linguísticas.

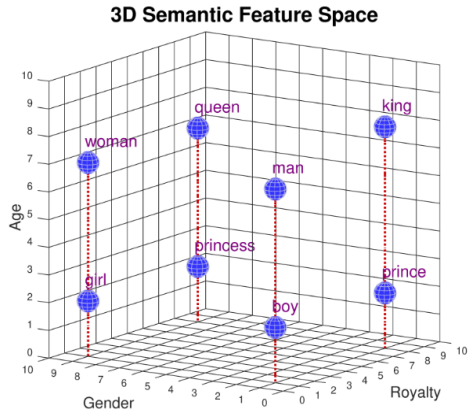
No contexto do processamento de linguagem natural, a semântica distribucional tem sido nas últimas décadas a principal abordagem de representação do significado lexical adotada em diversas tarefas do processamento de linguagem natural. Seno et al. (2024, p. 192) explicam que nessa abordagem, "os itens lexicais (palavras) são representados por meio de vetores de valores reais, conhecidos por vetores semânticos, que codificam o significado das palavras a partir de sua distribuição em textos". A semântica distribucional, que se ancora na Hipótese Distribucional (Firth, 1957; Harris, 1954) preconiza que palavras que têm um contexto linguístico semelhante tendem a ter significado similar ou aproximado.

Os *embeddings* nascem de analogias de vetor aritméticas como estas representadas na imagem da matriz a seguir. É notável aqui a diametralização entre *girl* e *boy*, opostos no eixo gênero e iguais na linha de idade, bem como as relações das duas

[10] "Os vetores de embeddings podem ser estáticos ou dinâmicos. Os embeddings estáticos permanecem fixos uma vez aprendidos, ou seja, eles não podem ser ajustados ou modificados para uma tarefa específica. Ao contrário desses, os embeddings dinâmicos podem ser ajustados em tarefas específicas, se adaptando às nuances específicas da tarefa e ao contexto atual. A escolha entre essas abordagens depende das necessidades
da aplicação, do domínio e das características das tarefas em que os embeddings serão utilizados". (SENO et al, 2024, p. 204)

palavras com o eixo de realeza (*boy* está para *king* assim como *girl* está para *queen*). *Embeddings* partem dessas relações aritméticas em planos geométricos. Eles são a representação matemática[11] de uma palavra. É por meio dos *embeddings* que modelos de linguagem natural capturam relações semânticas entre palavras e conseguem "mobilizar nossa linguagem".

Figura 5 - Ilustração de uma matriz de *embeddings* tridimensional elaborada para um tutorial da CMU School of Computer Sciences



Word Coordinates	Gender	Age	Royalty
man	1	7	1
woman	9	7	1
boy	1	2	1
girl	9	2	1
king	1	8	8
queen	9	7	8
prince	1	2	8
princess	9	2	8

Fonte: https://www.cs.cmu.edu/~dst/WordEmbeddingDemo/tutorial.html.

A criação de *embeddings* de palavras envolve assinalar a cada palavra uma sequência única de números, chamada de vetor, baseada na frequência (onde, como, próximo de quais palavras) que a palavra aparece em um conjunto de dados[12]. Os passos principais para a criação de *embeddings* envolvem treinar o modelo de linguagem em um corpus de conhecimento, analisando dados como livros, artigos, páginas da internet e conhecimento de domínios específicos para identificar as relações e os padrões entre as palavras.

A partir disso, o contexto é codificado. As palavras que são contextualmente similares são posicionadas proximamente juntas em um espaço vetorial. Por exemplo,

[11] Vale mencionar que diferentes técnicas de embedding possuem diferentes equações para representar as palavras. Técnicas de processamento de linguagem de embedding como Word2Vec e GloVe possuem suas respectivas funções matemáticas e técnicas para a representação de palavras. Os embeddings são aprendidos a partir de corpora por meio de algoritmos de aprendizado de máquina supervisionado ou não supervisionado, por exemplo, usando redes neurais artificiais como é o caso do modelo Word2Vec, ou, ainda, usando representação estatística da matriz de coocorrência de termos, como é o caso do modelo Glove.

[12] Disponível em: https://www.ibm.com/think/topics/word-embeddings. Acesso: 6 jan. 2026.

as palavras "rei" e "rainha" podem ter vetores similares, já que elas compartilham alguns padrões contextuais. Assim, o modelo cria seu próprio sistema de representações.

Como explica Vroemen (2024, p.14), “a geração de textos [por modelos de linguagem] ocorre depois que o modelo foi treinado e que um sistema de representações do conjunto de dados foi desenvolvido. Em outras palavras, os pesos do modelo foram calibrados e ele aprendeu informações sintáticas e semânticas sobre a linguagem”. O resultado desse processo é a representação dos padrões abstraídos a partir dos dados inseridos no processo de treinamento em uma espécie de mapa. Nesse mapa, cada palavra é representada por um conjunto de números ou vetores, onde a distância e direção entre os vetores reflete suas relações semânticas e contextuais.

Em modelos de linguagem, os *embeddings* funcionam como uma ponte entre a linguagem humana compreensível e o mundo matemático em que as máquinas operam. Assim, nesse mapa matemático, "cadeira" estará próxima de "sofá", "banco", "mesa". É a partir desse mapeamento de ocorrências estatísticas das palavras na língua que a predição dos tokens para gerar um novo texto se dá. Os *embeddings* carregam consigo a memória do mundo digitalizado e datificado antes do raciocínio da máquina, que ocorre em espaços latentes[13].

O espaço latente, um espaço matemático geralmente altamente dimensional, é onde os *inputs* complexos como palavras e imagens são representados como vetores. Ali, as dimensões não são diretamente interpretáveis, pois não é possível compreender o que numa cadeira a faz uma cadeira. Há ali as chamadas *features* extraídas do treinamento (tais como palavras, sentenças, e documentos)[14], que são características abstratas depreendidas de análises estatísticas dos textos que formam o conjunto de dados de treinamento.

Os *embeddings* estão dentro de um espaço latente, demonstrando relações de proximidade e distância semântica na estatística da linguagem humana vertida em

[13] O espaço latente é gerado por redes neurais, esse espaço é chamado de "latente" porque codifica características ocultas que não são diretamente observáveis na entrada. Ao representar os dados de forma compacta, onde pontos semelhantes ficam mais próximos, o espaço latente permite que os modelos manipulem dados complexos de forma mais eficaz, concentrando-se nos aspectos mais significativos. Fonte: GEEKS FOR GEEKS. Disponível em: https://www.geeksforgeeks.org/deep-learning/latent-space-in-deep-learning/. Acesso: 8 mai. 2026.

[14] Em: “When Text Embedding Meets Large Language Model: A Comprehensive Survey” (Nie et al., 2025). https://arxiv.org/html/2412.09165v4

textos: ali, cadeira está próxima de mesa, mas longe de "honestidade" ou “raivoso”, por exemplo. É a partir dessas posições mapeadas e trajetórias aprendidas que as criações computacionais de escritas vindouras, os *outputs*, são calculados.

Embeddings **são um, três ou milhares de** ***proxies***

Argumento que os *embeddings*, essa tecnologia de processamento de linguagem natural recente que tecnicamente permitiu o surgimento dos grandes modelos de linguagem natural como o GPT, trabalham em uma lógica de *proxies*. Em um modelo de linguagem, a palavra oculta a coisa-em-si, e cria uma nova dinâmica entre o mundo, a palavra e a representação do mundo[15].

Figuras 6 e 7 - Esquemas de representação da relação mundo e “modelo de mundo” na IA elaborados por Elad Vroemen

Figure 1: Extension of the logocentric model including language models

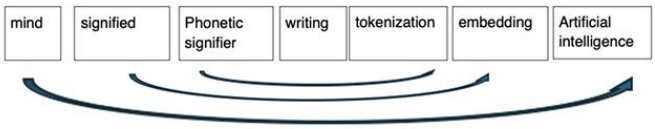


Figure 2: refined logocentric model

Fonte: Vroemen (p. 8-9, 2024).

[15] Utilizo Baudrillard para pensar também na construção do simulacro como um outro eixo que se opõe à representação. Já que para ele a representação nasce do princípio de equivalência do signo e do real, a simulação viria, por sua vez, como a utopia de um princípio de equivaência, de uma negação radical do signo como valor, do signo como reversão e sentença de morte de qualquer referência. A simulação envolve todo o edifício da representação como um simulacro. Em paralelo com o grau de ocultação da “cadeira real” que investigo a partir do processamento de linguagem natural, temos as quatro fases sucessivas da imagem segundo o Baudrillard (1991, p.6): 1) a imagem é a reflexão de uma realidade profunda. 2) ela mascara e desnaturaliza uma realidade profunda; 3) ela mascara a *ausência* de uma realidade profunda e 4) ela não tem relação com realidade alguma: é seu próprio simulacro. Sob uma perspectiva baudrillardiana, o processamento da palavra “cadeira” iria além de simplesmente ocultar a coisa-em-si, possivelmente denunciando uma ausência completa da realidade. Se a cadeira é um vetor, sobre o que eu me sento?

O mundo que alimenta o pensamento, que cria a linguagem, que gera o texto, gera também o modelo de linguagem, modela o pensamento e cria, então, um modelo do próprio mundo. Os diagramas acima foram elaborados por Elad Vroemen (2024) para o artigo “Language Models as Semiotic Machines”, no qual o autor reconceitualiza os modelos de linguagem de IA pelas lentes das teorias estruturalista e pós-estruturalistas da língua. Ele vê a escrita como mediadora entre a mente e a inteligência artificial, porque é através dela que o significante fonético é tokenizado, e que o significado é incorporado com o *embedding* numa rede de sentidos estatísticos possíveis.

Ainda estou escrevendo sobre a cadeira e a cadeiridade. Na verdade, escrevo aqui sobre todos os objetos que nos circundam, que se tornam palavras e dão forma e sentido à nossa vida. Pela importância do ato de nomear, essas coisas, que se tornaram palavras, em muitas culturas, em algum momento, foram vertidas em escrita e em outras formas de representação da realidade através de mãos humanas que fotografam, desenham, pintam, gravam, etc.

As coisas do eu

Em uma das passagens do capítulo “Papelaria” no livro *A escrita: há futuro para a escrita?*, Flusser questiona se há lugar no cérebro humano para as letras. Ele diz:

> Não se pode por enquanto descobrir com precisão como as letras são armazenadas em nossa memória no cérebro, e se há um lugar no cérebro específico em que elas são armazenadas. O problema em si é incômodo: estava previsto um lugar para armazenar letras no cérebro por ocasião da origem do homo sapiens e, por conseguinte, na informação genética desde a origem da vida na Terra? Ou essa função cerebral só surgiu há três mil anos? (Flusser, 2010, p. 132)

Flusser segue essa linha argumentativa para relacionar o problema de armazenamento das letras à teoria da informação: se armazenamos ABCDE, e se a máquina de datilografar QWERT, que foi formulada para uma língua específica é por nós internalizada, que fenômeno está acontecendo? Como os meus dedos deslizam por esse teclado sem que eu sequer olhe para ele? A escrita tomou outra forma em mim, para a

além do desenho, da caligrafia: a escrita engoliu a teoria da informação. Flusser continua:

> Essa dialética entre cérebro e máquina de datilografar (através da mediação do olho e do dedo) faz com que uma parte da máquina de datilografar transite em nosso cérebro e uma parte de nosso cérebro, na máquina de datilografar. Com a máquina de datilografar, perde-se uma parte de nosso cérebro, ou, para dizer de maneira mais otimista: uma função cerebral torna-se livre para realizar outras coisas. (Flusser, 2010, p. 132)

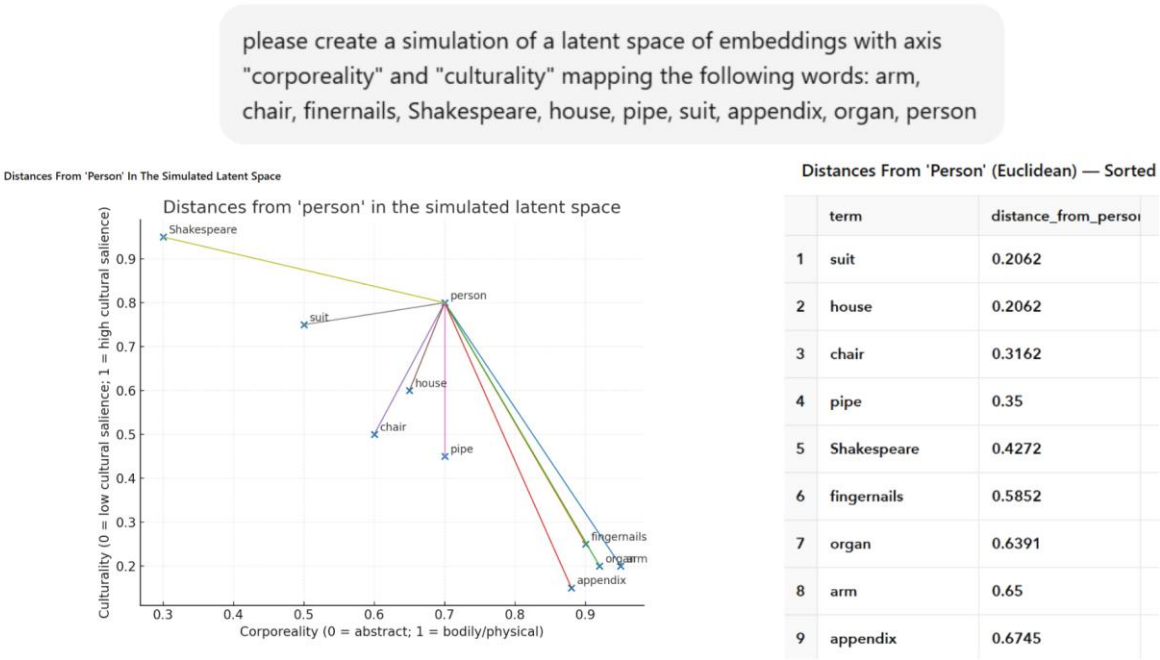
E aqui nós, que escrevemos textos acadêmicos, prosa, poesia, mensagens, e que podemos, talvez, trocar mensagens com robôs, nos vemos produtores de dados sobre nosso mundo objetivo e subjetivo, dados quantificáveis, que geram estatísticas e probabilidade. Aqui nós, escritores, estamos no que Flusser chamou de zona cinzenta do eu e do não-eu em "Papelaria":

> Assim é que se coloca a questão sobre *a delimitação entre o sujeito e o mundo objetivo (sobre a distinção entre o Eu e o não-Eu)*, com impressionante intensidade. Mostra-se a zona cinzenta de várias camadas, armazenada entre o pretenso núcleo do Eu (Ich-Kern) e o pretenso Não-Eu (Nicht-Ich). Depois de cortar minhas unhas, retirar meu apêndice, amputar meu braço ou substituir todos os meus órgãos por outros artificiais, com isso alterou-se, de alguma maneira, a fronteira entre mim e o mundo? E o que acontece nessa relação quando jogam fora meu cachimbo, meu terno velho ou até mesmo minha casa? Na zona cinzenta, não se pode de maneira alguma distinguir ontologicamente entre "meu" corpo e "minhas" coisas: as unhas estão muito mais distantes do núcleo do Eu que o cachimbo. O mesmo vale mutatis mutandis também para "minha" memória. As unhas estão muito mais distantes do núcleo do Eu do que o Shakespeare que sinto armazenado em minha memória, embora as unhas pareçam crescer de dentro para fora e Shakespeare, de fora para dentro através da zona cinzenta. Essa coisa encontra-se próxima ao núcleo do meu Eu. Se esse núcleo do Eu se evidenciar como um mito, isto é, como o núcleo da zona cinzenta que se condensa para o interior, então *o desaparecimento da máquina de datilografar poderá ser considerado, na realidade, como um empobrecimento do Eu.* Esse é um aspecto daquele horror que nos arrebata, quando nós refletimos sobre o ocaso da escrita. (Flusser, 2010, p. 132, grifo meu)

O desaparecimento da máquina de datilografar – deveras desaparecida – fazia Flusser recear o desaparecimento da prática, artesania e habilidade da escrita. Contudo, não quero me ater à perda da escrita, mas aos substantivos que Flusser utilizou para dar

concretude, distância e proximidade do eu (que escreve). O cachimbo, as unhas, o braço, o apêndice. As palavras (e as coisas) pertencem à pessoa, representam a pessoa, e funcionam como *proxies*. Shakespeare é um *proxy* melhor do que o braço amputado.

Figura 8 - Simulação de espaço latente com algumas palavras-chaves do ensaio calculado no GPT-5[16]



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Esse é um espaço latente de *embeddings* simulado que produzi no GPT-5 no modo “thinking”, a fim de testar empiricamente as assunções de Flusser sobre o eu e o não-eu e relacioná-las ao que escrevi sobre Kosuth e a cadeiridade. Mapeei os termos em dois eixos, corporealidade e culturalidade, e o que emerge confirma e complica o argumento de Flusser e o meu. Shakespeare, o texto internalizado que Flusser posiciona próximo ao núcleo do eu, aparece como *outlier* de alta culturalidade (0.95) e relativamente distante de "person" (0.4272). Partes literais do corpo (*appendix, organ, arm*) ficam mais distantes (0.63-0.67), mas com alta corporealidade. Objetos pessoais (*suit, house, chair, pipe*) ocupam a zona intermediária.

No espaço vetorial de *embeddings*, construído sobre padrões de co-ocorrência textual simulados, Shakespeare está mais distante de "person" que roupas ou casas, o

[16] Tradução do prompt: Por favor crie a simulação de um espaço latente de embeddings com eixos “corporeidade” e “culturalidade” mapeando as seguintes palavras: braço, cadeira, unhas [sic], Shakespeare, casa, cachimbo, apêndice, órgão, pessoa.

que provoca, mas não invalida as conclusões de Flusser e sua noção das coisas do eu. Minha simulação no GPT-5 ilustra como grandes modelos de linguagem (LLMs) "conhecem": em vez de capturar intimidade fenomenológica, experiencial, eles capturam a frequência de menção conjunta de palavras. No geral, textos falam de pessoas em relação a *suit*/*house* mais frequentemente que em relação a órgãos internos. Assim, o modelo aprende que "person" co-ocorre com marcadores sociais (vestimenta, moradia) mais que com a biologia do corpo. A "proximidade" no espaço latente não é ontológica, mas discursiva, e reflete como culturalmente textualizamos a pessoa.

Se *embeddings* organizam conhecimento por proximidade vetorial, e proximidade vetorial reflete padrões textuais enviesados, então o "conhecimento" do modelo sobre "person" privilegia aspectos culturais sobre corpóreos. Shakespeare, que Flusser intui como próximo ao eu, fica estatisticamente distante, porque nossa escrita sobre pessoas raramente os menciona juntos na mesma sentença.

A simulação materializa o problema dos *proxies*: *embeddings* não representam "cadeiridade" como essência, mas como posição em rede de co-ocorrências. "Chair" (0.3162 de “person”) está equidistante de Shakespeare e apêndice, não porque cadeiras sejam um meio termo ontológico entre os dois, mas porque assim a textualização faz parecer numericamente.

Intuição semântica e os *proxies*

Os *embeddings* das palavras são uma representação matemática da intuição semântica, que nasce a partir de textos de uma base arbitrária de treinamento. Os *embeddings* codificam a proximidade das palavras com base no seu uso registrado textualmente no *corpus*, diferente de uma perspectiva representacionista ou essencialista da língua, que compreenderia a palavra por meio de seu significado de dicionário.

Aqui quero lembrar a cadeira de Kosuth, que corporifica a ausência do corpo que senta e nos convida a voltar os olhos para o funcionamento latente das estruturas sem sujeito. As redes neurais fazem o mesmo com as camadas de *embeddings*: a

percepção das relações ocorre sem quem as perceba. A partir da escrita já feita, de textos já concluídos, selecionados para compor uma "biblioteca de conhecimento total" para treinamento de modelos, as palavras são colocadas na matriz, processadas e devolvidas a nós como "textos novos". Isso me leva a questionar:

A cadeira de Kosuth representa o corpo?
O que representa melhor o eu flusseriano, unhas ou Shakespeare?
Os textos já escritos por outros autores são parte do eu ou do não-eu?
Um *embedding* que modela o mundo pode mesmo representá-lo?
O que se ganha e o que se perde na transcodificação da cadeira, do corpo, das coisas do eu?

No triângulo de Kosuth temos objeto, imagem e definição. No espaço de *embedding*, temos vetores que codificam o sentido relacionalmente, em relação a outros vetores (cadeira, madeira, sentar). O ponto "cadeira" é a memória comprimida e estatística de como "cadeira" é representada na linguagem humana. Então voltamos à questão que Kosuth evoca em sua obra: o que é uma cadeira? E à questão de Flusser: o que é mais ou menos pertencente ao eu? Qual o limite entre o mundo objetivo e as coisas que fazem sentido para o eu na escrita?

A linguagem engolida pela máquina se retira do mundo objetivo, se alimentando dele. O que é previsível, calculável, plausível, é mapeado, e, portanto, factual. Torna-se texto. A linguagem nos modelos (de linguagem e de mundo) se torna uma questão de probabilidade estatística. Em *A escrita: há futuro para a escrita?*, no capítulo "Transcodificar", Flusser escreve:

> [...] vamos nos impressionar menos com a supressão do espaço pelas imagens do que com a inversão da passagem do tempo: não mais do passado para o futuro, mas do futuro ao encontro do presente. "Futuro" e "possibilidade" tornam-se sinônimos, "tempo" torna-se sinônimo de "vir a ser provável", e "presente" vira a realização de possibilidades em forma de imagens. "Futuro" vira um leque multidimensional de possibilidades que se abre para fora, no impossível, e se realiza para dentro, como imagem presente. "Espaço" nada mais é que a topologia desse leque. Os códigos digitais são um método que coloca em imagem essas possibilidades do leque. (Flusser, 2010, p. 164)

Em uma realidade de treinamento de modelos por cálculos estatísticos, o movimento temporal não é mais histórico, se tornando uma atualização probabilística porvir de recalculações de produções de mídias passadas.

Dar forma ao corpus: língua como probabilidade

Esse é o problema da representação das palavras nos modelos que simulam um pensamento, mas trabalham de maneira probabilística. Também em *A escrita*, no capítulo "(Códigos) Digitais", Flusser elege a relatividade e o quantum como as novidades complexas que são ofertadas como chaves para que possamos compreender as rupturas em curso na atualidade. O que Flusser chamava de "quantum" e teoria quântica não deve ser lido de maneira anacrônica: nos anos 1970 e 1980 a teoria quântica estava sendo muito discutida, mas o que compreendo como "quântico" na escrita de Flusser é o pensamento do cérebro conexionista, o cérebro elétrico. O um e zero como disparo ou não disparo, o salto quântico como uma emergência. A respeito do quantum, ele diz que

> significa que o mundo, até então considerado como sólido, nada mais é do que um tropel de partículas que giram, por acaso, de maneira desordenada. Por isso, o acaso e a estatística tornam-se a mathesis apropriada a esse mundo. Causas e consequências aparecem apenas como possibilidades estatísticas. (Flusser, 2010, p. 155).

Flusser compreende que essas "declarações", essas novidades não são apenas afirmações teóricas. Elas "começaram a reformular nossa vida em seus fundamentos" (Flusser. 2010, p. 155). A inteligência artificial e a revolução da informação eletrônica, ao lado das usinas nucleares e da automação, refletem essas declarações da ciência. O problema do quantum é elencado por Flusser como o mais urgente, e esse é um problema da matéria e do pensamento. Cito Flusser tendo em mente a cadeira, o corpo e a palavra:

> Aquilo que até então viemos chamando de matéria (sem saber com precisão o que entendemos por isso), revelou no entanto que possui diversas camadas. Nós, como corpos, ocupamos apenas uma camada: a das moléculas. Sob essa camada, estão armazenadas as dos átomos, dos núcleos, dos háptons, dos quarks e, além delas, abaulam-se as

> camadas das galáxias e dos buracos negros. Ainda não se sabe como essas camadas se relacionam entre si. Talvez, trate-se de algo semelhante às matrioskas, bonecas russas colocadas umas dentro das outras, da "maior" (exterior) até a "menor", de maneira que o universo astronômico seja apenas uma parte de um super-universo até agora desconhecido – e o quark contenha universos dos quais não temos a mínima ideia. Talvez trate-se de desdobramentos de campos sobrepostos, digamos, de franzidos de franzidos. Aliás, é um empreendimento sem sentido querer delinear um quadro dessa situação. O mais decisivo nesse contexto é que tenhamos descoberto o seguinte: como corpo, habitamos a camada molecular, mas, como coisa pensante, a camada dos háptons. As repercussões dessa descobertas, embora já utilizadas na prática, não podem ser estimadas. (Flusser, 2010, p. 156)

Aqui as coisas ficam muito abstratas: o pensamento é computável por um processo de binarização, tokenização, *embedding* e cálculo de probabilidades num espaço latente. Ele de fato pode se separar do produtor do pensamento, da matéria perecível humana? E se reproduzir, e se potencializar, autopoiético? O mundo artificial criado a partir de *proxies* gera uma outra espécie de existência criadora? Gerar é criar? Flusser (2010, p. 156) diz que a nível dos quarks, "não tem sentido querer distinguir realidade e símbolo":

> Os novos códigos são digitais – e na verdade, em sua maioria, binários do tipo "1-0" – em virtude de dependerem do tipo de construção dos aparelhos para o qual eles são determinados, e que devem decifrar os códigos. Trata-se de aparelhos que – de maneira semelhante ao telégrafo – ou deixam passar ("1") correntes de elétrons ou as interrompem ("0"). No fundo, os novos códigos não devem fazer nada além de atribuir um sentido a esse ligar e desligar mecânico da corrente, para codificá-lo (aproximadamente como o levantar e o abaixar mecanicamente o braço é codificado para bandeiras). Os aparelhos são construídos de acordo com a estrutura "1-0", porque eles simulam o tipo de construção de nosso sistema nervoso. Trata-se também daí de um ligar e desligar mecânico (e químico) entre sinapses nervosas. Por essa razão, os códigos digitais são um método – o primeiro desde que o homem aprendeu a codificar – de atribuir sentido de fora (por meio de aparelhos) aos saltos quânticos do cérebro. Nós estamos aqui diante de uma serpente da teoria do conhecimento que se autodevora. O cérebro é um aparelho que atribui um sentido aos saltos quânticos que nele se sucedem, e agora está em vias de transferir para os aparelhos essa função de atribuição de sentido, a fim de gravar novamente em si aquilo que é projetado para fora. No fundo, portanto, os novos códigos são digitais porque eles simulam a função de atribuição de sentido do cérebro em cérebros simulados. (Flusser, 2010, p. 159)

Os aparelhos simulam a função cerebral na teoria conexionista. As funções de aprendizagem de máquina recebem até mesmo nomes orgânicos ou de processos humanos, como redes neurais, aprendizado, linguagem natural. Mas são funções matemáticas, estatísticas, e fundamentalmente, baseadas em dados. Dados retirados da realidade material e subjetiva, da memória coletiva e individual, de uma biblioteca arbitrariamente desenhada como uma curadoria de conjunto de dados humanos.

Os modelos de linguagem são um reino de números habitado por palavras, e essas, são misteriosas matérias de experiência e conceito com mil faces secretas. Quão quantificáveis de fato podem ser a unha, o Shakespeare e uma ou três cadeiras?

> [...]
> Chega mais perto e contempla as palavras.
> Cada uma
> tem mil faces secretas sob a face neutra
> e te pergunta, sem interesse pela resposta,
> pobre ou terrível, que lhe deres:
> Trouxeste a chave?
> (Andrade, 2012, p. 11-12)

Nenhum *embedding* carrega a chave. Eles apontam para onde ela poderia estar: em um texto que aponta para outro texto, em um vetor que aponta para outro vetor. Mas essas setas apenas conduzem de signo em signo, sem jamais atravessar para o referente ou, mais além, para a coisa-em-si.

Borges, em "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius", escreve que "a realidade cedeu em mais um ponto. O certo é que desejava ceder". Com modelos de linguagem, a realidade cede mais uma vez: aqui as palavras que dão sentido à vida habitam o espaço latente, onde cadeiras são vetores e Shakespeare é posição relacional.

Referências

ANDRADE, Carlos D. **A rosa do povo.** Companhia das letras. 2012.

ALONSO, Juan. As transparências enganam. **Estudos Semióticos [on-line].** Volume 15, n. 1. São Paulo, ago. 2019. p. 152–161.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and Simulation**. Tradução: Sheila Faria Glaser. The University of Michigan Press, 1994.

BORGES, Jorge L. “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”. **Sur,** nº 68, mai., 1940. p. 31-46**.**

FIRTH, J. R. **The technique of semantics.** Transactions of the philological society,v. 34, n. 1, 1957 (p. 36–73).

FLUSSER, Vilém. **A escrita: Há futuro para a escrita?** Tradução: Murilo J. Costa. São Paulo: Annablume, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Língua e realidade.** São Paulo: Annablume, 2007 [1963].

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREITAS, Cláudia. E o significado? **Processamento de Linguagem Natural: Conceitos, Técnicas e Aplicações em Português.** Orgs: Helena de Medeiros Caseli, Maria das Graças Volpe Nunes. 3a. edição. 2024 (p. 166-171).

HARRIS, Z. S. **Distributional Structure**. Word, v. 10, n. 2-3, 1954 (p. 146–162).

KOSUTH, Joseph. **Art after philosophy and after: Collected writings 1966-1990.** Massachusetts Institute of Technology, 1991.

NIE, Zhijie. When Text Embedding Meets Large Language Model: A Comprehensive Survey. In: https://arxiv.org/html/2412.09165v4. 2025.

SENO, Eloize et al. Semântica distribucional. **Processamento de Linguagem Natural: Conceitos, Técnicas e Aplicações em Português.** Orgs: Helena de Medeiros Caseli, Maria das Graças Volpe Nunes. 3a. edição. 2024. (p. 192-213)

VROEMEN, Elad. Language Models as Semiotic Machines: Reconceptualizing AI Language Systems through Structuralist and Post-Structuralist Theories of Language. In: https://arxiv.org/abs/2410.13065. 2024.

Recebido em 18/01/2026
Aceito em 19/05/2026

O BELO E O SUBLIME EM KANT: A AUTONOMIA DA ESTÉTICA A PARTIR DO *DESINTERESSE*

Paulo Cesar Jakimiu Sabino[1]

Resumo: A estética formalista de Immanuel Kant é frequentemente criticada, em especial no que diz respeito à noção de *desinteresse*. No contexto da contemporaneidade, cada vez mais é exigido que a arte assuma compromissos éticos e políticos, o que parece dificultar a interpretação favorável da *Crítica da Faculdade do Juízo*. Contudo, neste artigo, argumenta-se o contrário. Argumenta-se que a atenção constante à forma é indispensável na análise estética, de modo que a tese kantiana sobre o desinteresse pode, de fato, fornecer uma estrutura para interpretações orientadas para questões políticas e éticas – desde que a forma não seja relegada a um papel subordinado ou menor. Para sustentar o argumento, examina-se os conceitos do Belo e do Sublime, explorando como eles fundamentam a doutrina do desinteresse e de que forma o próprio desinteresse, em certa medida, contribui para a defesa de que a estética pode, sim, vincular-se a outros campos extraestéticos sem comprometer sua autonomia.

Palavras-chave: Estética formalista; Kant; Desinteresse; Extraestético; Filosofia da Arte.

THE BEAUTIFUL AND THE SUBLIME IN KANT: THE AUTONOMY OF AESTHETICS FROM THE PERSPECTIVE OF DISINTERESTEDNESS.

Abstract: Immanuel Kant's formalist aesthetics has frequently been criticized, particularly with regard to the notion of disinterestedness. In contemporary contexts, art is increasingly expected to assume political and ethical commitments, which seems to hinder a favorable reading of the *Critique of the Power of Judgment*. This article, however, advances the opposite claim. It argues that sustained attention to form is indispensable in aesthetic analysis, and that Kant's thesis of disinterestedness can, in fact, provide a framework for interpretations oriented toward political and ethical concerns—so long as form is not relegated to a subordinate role. To support this argument, the article begins by examining the concepts of the Beautiful and the Sublime, exploring how they underpin the doctrine of disinterestedness and how disinterestedness itself, to some extent, contributes to the view that aesthetics can indeed be linked to extra-aesthetic spheres without compromising its autonomy

Keywords: Formalist aesthetics; Kant; Disinterest; Extra-aesthetic; Philosophy of Art.

[1] Professor no Centro de Formação de Professores (CF`P) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB). Doutor em Filosofia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) e Mestre em Estética e Filosofia da Arte pela Universidade Federal do Ouro Preto (UFOP). E-mail: pcjsabino1@yahoo.com.br.
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7811-672X.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/0055306755154921

Introdução

A *Crítica da Faculdade do Juízo* – doravante *CJF* – é um marco para a Estética, talvez tão ou mais importante que a publicação de Baumgarten em 1750 – quarenta anos antes. Isso em função da obra kantiana pautar a autonomia da disciplina em relação a outras, adequando dois princípios antagônicos: o de subjetividade e o de universalidade.

Segundo elucida Virginia Figueiredo (2017), a terceira crítica garante a Kant uma posição única entre as Estéticas do século XVIII, pois, desde Baumgarten, existiam teorias estéticas ditas *intelectualistas* – como a do próprio Baumgarten – nas quais o belo é um conceito derivado de outro (perfeição, harmonia), e as estéticas de tendência *empiristas* – exemplo de Hume –, que afirmam que o gosto é derivado de uma sensação. Logo, se as Estéticas intelectualistas permitem a universalização, pois o belo é derivado de um conceito, as empiristas afirmavam que o gosto é subjetivo e, portanto, o belo não pode ser universalizado. A *CFJ* estabelece justamente uma resposta à questão que atravessava o século: "saber como é que o juízo estético que é subjetivo pode, não obstante, ter uma validade universal" (Talon-Hugon, 2015, p. 55). Kant consegue articular a subjetividade do juízo estético a uma validade universal por meio de um prazer estético que ele afirma ser de *reflexão* – nesse sentido, é um prazer tanto oriundo do Belo e quanto do Sublime.

Mas, sobretudo, o juízo estético sobre o belo é *desinteressado,* e eis o que garante autonomia à disciplina. Para compreender esses pontos, são fundamentais as duas partes da Crítica: a "Analítica do Belo" e a "Analítica do Sublime". A análise inicia pela Analítica do Belo de forma que seja possível avançar na discussão e defender como, em Kant, a Estética é autônoma e como isso é importante.

O juízo sobre o belo e o sublime

Na *CFJ*, Kant entende que os juízos sobre o belo e o sublime são *estéticos*, o que significa dizer que não são de conhecimento e nem mesmo morais. Eles são, portanto, *subjetivos*: "o juízo de gosto não é, pois, nenhum juízo de conhecimento; por conseguinte, não é lógico e sim estético, pelo qual se entende aquilo cujo fundamento

de determinação *não* pode ser *senão subjetivo*" (Kant, 2016, p. 38). O juízo de *conhecimento* é lógico ou *determinante*, portanto, é objetivo – diz algo sobre o objeto. Mas o juízo de gosto (ou sobre o belo), sendo estético, só pode ser subjetivo, porque ele não diz algo do objeto, mas sim da *representação que o sujeito faz em relação ao sentimento despertado por ele pelo objeto, seja esse sentimento de prazer ou de desprazer*. Ou seja, a beleza não é uma propriedade ou qualidade do objeto, mas está na representação que o *sujeito* faz daquela percepção sobre o objeto. A grande contribuição da *CFJ* está justamente em pontuar o belo como algo que pode ser universalizável, mesmo que o juízo sobre ele seja subjetivo. Para isso, Kant distingue o belo do agradável e do bom.

Para realizar tal distinção, se torna fundamental a independência do juízo de gosto de todo interesse. Ou seja, o juízo estético é *desinteressado*. Segundo Kant, "chama-se interesse a complacência que ligamos à representação da existência de um objeto" (Kant, 2016, p. 39). O juízo estético é contrário à faculdade apetitiva, esta sim, essencialmente interessada – seja na existência de seus objetos de desejo de forma física/material ou racional/formal. De forma que à beleza basta que ela seja *representada*, não precisa ser real (Figueiredo, 2017, p. 62). Kant tem como centro de análise o "Belo natural", mas a sua interpretação cabe às obras de arte, pois, pensemos em uma paisagem da natureza – ela existir ou não existir tampouco será determinante, logo, poderá ser representada por uma pintura. O prazer advindo da contemplação da paisagem não depende de sua existência, pois não há um prazer relacionado ao *interesse* de usar aquela obra: a simples percepção pelos meus sentidos já é prazerosa. Não advém de uma utilidade ou de um uso pragmático. O gosto e a sensação de prazer estão na contemplação do objeto. Por isso, como dito, basta que a beleza seja representada, sem precisar existir – pois, conforme Kant elucidará, o prazer vem da reflexão.

Assim, o belo é diferente do bom e do agradável. O agradável apraz aos sentidos na sensação (cf. Kant, 2016, p. 42). O que Kant aponta aqui é que o prazer ou desprazer daquilo que é *agradável* advém de uma sensação, ou seja, é uma *satisfação sensorial* (prazer ou desprazer sensorial). Por exemplo, na paisagem, ao contemplar uma pintura com minha visão, o prazer será da reflexão, não da sensação que a pintura causou em mim pela visão. Logo, se uma cor me é agradável, é porque apraz aos meus sentidos físicos. O mesmo para aquela fruição do paladar, isto é, ao saborear alimento, o que

advém está ligado ao interesse. Nesse sentido, não há possibilidade de o agradável ser universalizável, ele é e sempre será *subjetivo*, pois depende do interesse – na existência do objeto – e da satisfação sensorial (é físico). No parágrafo seguinte, Kant aponta que "bom é o que apraz mediante a razão pelo simples conceito" (Kant, 2016, p. 43). O bom é aquilo que é útil e apraz somente como meio – e, se apraz por si mesmo, seria bom em si. Mas em ambos está contido o conceito de um fim. Logo, "a relação da razão ao (pelo menos possível) querer, consequentemente uma complacência na *existência* de um objeto ou de uma ação, isto é, um interesse qualquer" (Kant, 2016, p. 43). Para considerar algo bom, é preciso que o objeto tenha um conceito. Mas para encontrar a beleza, não é preciso. Por exemplo, um desenho pode aprazer sem ter um conceito determinado, no entanto, o bom supõe uma mediação, um uso e, por isso, está implícito um agrado na existência do objeto – ou da ação.

Logo, o agradável e o bom têm uma referência à faculdade apetitiva. O agradável tem uma complacência condicionada por estímulos, e o bom, uma complacência prática, que não é determinada pela simples representação do objeto. Não é apenas o objeto que apraz, mas sua existência. Assim, "o agradável, o belo, o bom designam, portanto, três relações diversas das representações ao sentimento de prazer e desprazer com referência ao qual distinguimos entre si objetos ou modos de representação" (Kant, 2016, p. 46). De forma que a distinção fica sendo: (i) o *agradável* pressupõe interesse, não tem conceito e não pode ser universalizável; o (ii) *bom* pressupõe interesse, tem conceito e não pode ser universalizável; (iii) e o *belo*, que ainda não foi explicitado, será desinteressado, sem conceito e pode ser universalizável. Vejamos como isso acontece.

O juízo de gosto (sobre o belo) é puro, porque é desinteressado. Contudo, quando se fala do belo, pressupõe-se que ele é uma qualidade do objeto e o juízo fosse lógico: se diz "isto é belo" e não "eu considero isto belo". É como se o juízo de gosto reivindicasse uma validade para qualquer um, sem universalidade fundada sobre os objetos. É uma "reivindicação de universalidade subjetiva [que] tem de estar ligada a esse juízo" (Kant, 2016, p. 48). Mesmo que seja um juízo subjetivo, aquele que ajuíza espera que o outro também o faça da mesma forma – mesmo sem existir garantias de que isso aconteça – e, assim sendo, há uma pressuposição de universalidade. Mas por que isso acontece? Porque o outro tem as mesmas condições de apreciação do belo.

Logo, o sentimento despertado é subjetivo, apraz sem interesse, mas a capacidade e, portanto, a possibilidade do sentimento é universal. Essa generalidade de um juízo estético não é a mesma da lógica, pois nos juízos de conhecimento não há o elemento subjetivo. O juízo de gosto reivindica regras universais, na medida em que tem referência à sociabilidade, porque é um juízo de *reflexão*:

> Posso denominar o primeiro gosto dos sentidos; o segundo, o gosto da reflexão; enquanto o primeiro prefere meramente juízos privados, o segundo, por sua vez, profere pretensos juízos comumente válidos (públicos), de ambos os lados, porém, juízos estéticos (não práticos) sobre um objeto simplesmente com respeito à relação de sua representação com o sentimento de prazer e desprazer (Kant, 2016, p. 50-1).

Conforme explica no parágrafo §8 da *CFJ,* a universalidade da Estética não se baseia em conceitos, mas na referência de um sentimento de prazer e desprazer para cada sujeito. Ora, quando eu digo "o odor da rosa é agradável", entendo que não há como universalizar, pois é um prazer sensorial, mas se eu digo "a rosa é bela", então a beleza não diz respeito à satisfação sensorial, é algo que não está restrito à realidade empírica, é uma reflexão, e essa capacidade de reflexão – e, portanto, de sentir prazer ao apreciar o belo – é comum a todos. A capacidade e a possibilidade de prazer de reflexão são possíveis a todos, diferente do agradável, que é ligado à satisfação sensorial.

Mas como advém o prazer estético? Kant explica isso pelo jogo das faculdades:

> As faculdades de conhecimento que através desta representação são postas em jogo, estão com isto em um livre jogo, porque nenhum conceito determinado limita-se a uma regra de conhecimento particular. Portanto, o estado de ânimo nesta representação tem que ser o de um sentimento de jogo livre das faculdades de representação em uma representação dada para um conhecimento geral. Ora, uma representação pela qual um objeto é dado, para que disso resulte conhecimento, pertencem a *faculdade de imaginação*, para a composição do múltiplo de intuição, e o *entendimento*, para a unidade do conceito, que unifica as representações, pela qual um objeto é dado, tem de poder comunicar-se universalmente; porque no conhecimento como determinação do objeto, com o qual representações dadas (seja em que sujeito for) devem concordar, é o único modo de representação que vale para qualquer um (Kant, 2016, p. 54-5).

Portanto, o prazer que tenho em relação ao objeto antecede todo o restante: o que ocorre é um "livre jogo das faculdades". Nos juízos de conhecimento, a imaginação tem um papel subordinado ao entendimento, o que não acontece em juízos estéticos, conforme elucida Figueiredo:

> Enquanto nos primeiros, determinantes, a imaginação, sob o comando do entendimento, teria a tarefa de esquematizar, nos segundos, reflexionantes, é a imaginação que governa e lidera o acordo entre as faculdades e assim exercita a sua capacidade de abertura para o mundo, para o outro, para a diferença, para o que ainda não está dado *a priori*, ou seja, para o que ainda não tem conceito (Figueiredo, 2017, p. 42).

É por isso que o juízo de gosto – e aqui valerá tanto para o Belo quanto para o Sublime – é *Reflexionante* ou *Reflexivo*. É um prazer que advém da *reflexão* e não da satisfação sensorial ou da utilidade. Por isso Kant fala de uma "conformidade a fins". Quando contemplamos um objeto, não julgamos a sua beleza com base nos propósitos específicos (a finalidade, o fim) que ele deveria cumprir. A beleza agrada apenas porque a imaginação coordena uma percepção da harmonia e uma finalidade em sua forma, como se tivesse sido projetada para o nosso entendimento, mas sem que haja de fato um propósito real por trás. É a *forma da finalidade*, e não a finalidade em si, que permite o prazer. Por isso, o juízo é subjetivo, mas universalizável, já que a experiência dessa harmonia entre as faculdades da imaginação e do entendimento é compartilhada por todos: "sente-se que o objeto é conforme deve ser, mas não se sabe como deve ser; tal é esta finalidade sem fim, que constitui a terceira característica do juízo de gosto" (Talon-Hugon, 2015, p. 58).

Utilizemos mais uma vez o exemplo da flor: ao observá-la como bela, não desejo comê-la, usá-la para adornar minha casa ou a mim. Eu apenas contemplo sua forma harmoniosa. O prazer é desinteressado, e a imaginação atua na reflexão dessa harmonia. E como as faculdades que atuam, por um livre jogo, na reflexão – a imaginação e o entendimento – são características universais, de toda espécie humana, então o juízo sobre o gosto (sobre o belo) pode ser universal. Sendo desinteressado, mas, também com possibilidade de ser universalizável, o juízo de gosto instaura uma Estética que é *autônoma* e *universal*. Recusando, portanto, a máxima empirista de que "gosto não se

discute" e também a definição de beleza como aquilo que é oriundo da perfeição – ou de outro conceito.

Já na "Analítica do Sublime", o que temos é uma "antiestética" – ou uma estética de contestação ao belo (cf. Figueiredo, 2017, p. 25). Justamente porque "nossa experiência de sublime é apenas parcialmente porque, ao contrário da beleza, deve ser mediatizada pelas ideias da razão e da moralidade" (Talon-Hugon, 2015, p. 55). É um "prazer negativo", mas ainda assim, um prazer estético. No §23, Kant inicia apontando que o belo concorda em vários aspectos com o sublime: não pressupõem juízos dos sentidos, não são lógico-determinantes (de conhecimento), são ambos juízos de reflexão (cf. Kant, 2016, p. 88-90). Logo, a complacência não se prende a uma sensação, como no agradável, ou a um conceito, como no bom. Além disso, o juízo sobre o sublime também é universalizável, já que são válidos com respeito a cada sujeito. Contudo, *existem diferenças*: o belo concerne à forma do objeto, já o sublime pode ser encontrado em um objeto sem forma, o que enseja uma limitação. No belo, a complacência é ligada a uma qualidade; no sublime a uma *quantidade*. E se o belo é um sentimento de promoção da vida, o sublime pode produzir um sentimento de inibição das forças vitais.

Embora o sublime também possa se manifestar na arte, sua expressão mais plena se dá na experiência da natureza. Isso se explica pelo fato de que a obra de arte, ainda que tensione ou transgrida as convenções estéticas, permanece vinculada a certos limites formais, como a proporção e composição. A natureza, ao contrário, pode se apresentar como algo mais vasto, desmedido e aparentemente inapreensível. Assim, é precisamente quando o objeto excede a capacidade da imaginação de representa-lo integralmente que se configura a experiência do sublime.

O sublime nos faz tomar consciência de que algo em nós nos transcende, que transcende o sensível. O prazer não vem da forma, mas da elevação do espírito quando reconhecemos a superioridade da razão – já que aquilo que transcende o sensível ainda pode ser pensado pela razão. O sentimento do sublime nasce do confronto entre a limitação da imaginação e a grandeza da razão:

> Mas naquilo que nela costumamos denominar sublime não há assim absolutamente nada que conduza a princípios objetivos especiais e a formas da natureza conforme a estes, de modo que a natureza, muito antes, em seus caos ou em suas mais selvagens e desregradas

> desordem e devastação, suscita as ideias do sublime quando somente poder e grandeza podem ser vistos (Kant, 2016, p. 91).

O sublime pode ser, portanto, *matemático* (grandeza, infinitude) ou *dinâmico* (poder, força). Em ambos, porém, constatamos nossos limites cognitivos. A imaginação, assim, experimenta sua própria limitação. Essa Estética que contesta o belo – ou uma antiestética – ainda supõe uma afirmação da grandiosidade moral do ser humano mesmo diante de sua pequenez em relação à natureza. Essa elevação é algo que só a Estética poderá fazer, mesmo que desinteressada, pois não há aí nenhum interesse, tal como não há na beleza.

O desinteresse e o extra-estético: por uma defesa da autonomia da Estética

A Estética kantiana sofreu diversos ataques em função de sua recusa do extraestético, por exemplo, de filósofos contemporâneos como Theodor Adorno. Adorno concorda com Kant de que a constituição da arte se dá pela separação da realidade, e que a teoria formalista foi importante para a autonomia da obra de arte – atacando, portanto, o interesse que coloca a arte como insuficiente para conceber a especificidade do estético-artístico. Mas, conforme elucida Verlaine Freitas, "Essa autonomia relativa, entretanto, não pode pagar o preço – por demais elevado aos olhos de Adorno – de constituir uma negação absoluta, e, portanto, violenta, do heterogêneo, extra-estético" (Freitas, 2020, p. 127). Ou seja, a separação mais radical, que Kant teria realizado, torna a arte – e a própria realidade – mais "anêmica". A crítica de Adorno à estética kantiana está na sua relação com uma "doutrina ética", já que isso levou Kant a pensar o juízo de gosto pautado na liberdade:

> [...] muitas coisas provam que a dignidade das obras de arte depende da grandeza do interesse a que são arrancadas. Kant nega isto por causa de um conceito de liberdade, que pune a heteronomia o que nem sempre é próprio do sujeito. A sua teoria da arte é desfigurada pela insuficiência da doutrina da razão prática. A ideia de um Belo que, a respeito do Eu soberano possuiria ou teria adquirido uma parcela de autonomia, surge, segundo o teor da sua filosofia, como dissipação nos mundos inteligíveis (Adorno, 1970, p. 22-3).

Ainda está em questão o conceito de autonomia, mas não só o da Estética. O *desinteresse* – que pode ser compreendido como a ausência de finalidade objetiva, que

não é útil – é vital para garantir a independência da Estética em relação a outras disciplinas filosóficas como a ética ou a política, fazendo do desinteresse uma virtude. Contudo, Adorno também explica que Kant formulou um juízo de gosto desinteressado na medida em que o interesse poderia comprometer a autonomia do sujeito racional – o que configura, talvez, um problema ainda mais grave do que o prejuízo inicial. Assim, ao exigir essa autonomia como princípio de sua doutrina ética, Kant acaba por limitar sua própria reflexão sobre o juízo estético.

Adorno segue outra linha de interpretação. Para ele, a obra de arte não é apenas estética, ela se origina nas camadas empíricas e, assim sendo, é interessada e pode justamente por isso se tornar expediente de resistência e crítica ou então de reflexão sobre as contradições que se encontram na própria sociedade. Claro que não toda arte. A "indústria cultural", por exemplo, possui uma experiência a partir daquilo que Kant denominou como agradável, há um vínculo com os desejos – ou com a faculdade apetitiva, nos termos kantianos. Nisto Adorno faz uso do pensamento kantiano[2]. Contudo, há uma arte mais ampla e comprometida com o processo histórico-material que não pode ser explicitada nos termos da estética formalista de Kant, já que o filósofo de Königsberg se debruça sobre o *juízo estético* e não sobre a função social da arte.

Uma defesa de Kant poderia ser realizada buscando contextualizar sua filosofia. Alegando que Kant não é um pensador político – embora seja da Ética – tal como Adorno e não considerou que a arte poderia desempenhar esse papel. No entanto, no mesmo período, Schiller já realizava uma crítica à estética kantiana, entendendo a Estética não apenas no campo formalístico, mas também entendendo seu papel na formação de um ser humano integral, na qual a *educação estética* atuaria mediando duas esferas distintas, a saber, a razão e a sensibilidade – servindo, inclusive, para fins morais. Logo, o contexto histórico não poderia ser um impeditivo para que Kant pensasse a Estética para além de sua interioridade.

[2] Ainda na *Teoria Estética*, Adorno escreveu: "à aceitação conformista da concepção corrente da obra de arte como bem cultural agradável, levada a cabo pela psicanálise, corresponde um hedonismo estético que expulsa da arte toda a negatividade para os conflitos pulsionais da sua gênese, silenciando os resultados" (Adorno, 1970, p. 23). Ou seja, o desinteresse pode contribuir para afastar toda negatividade existente na sociedade. Mas isso é uma perspectiva "castradora", é um "prazer sem prazer".

O que se pretende, porém, é fazer uma defesa da Estética kantiana sem ignorar a importância do extraestético, mas, ao mesmo tempo, demonstrar como este campo não pode encobrir a arte. No seu ensaio "Contra a interpretação", Susan Sontag aponta que, desde Platão, é costume separar "conteúdo" da "forma" na arte, sendo que o primeiro ganhava sempre maior relevância: "e é a defesa da arte que dá origem à estranha concepção de que algo que aprendemos a chamar de 'forma' está separado de algo que aprendemos a chamar de 'conteúdo', e o gesto bem-intencionado de considerar o conteúdo como essencial e a forma como acessória" (Sontag, 2022, p. 16-7). Não é incomum, inclusive, interpretações filosóficas que analisam a obra de arte concedendo maior relevância ao conteúdo, isto quando não restringe totalmente sua interpretação a este. No ensino, por exemplo, a arte passa a ter a forma valorizada por ser mais "dócil" em relação à linguagem difícil e complexa da filosofia, assim, ela se torna a representação imagética do conceito abstrato. Inclusive, é comum que algumas obras engajadas politicamente tenham uma tendência a um "didatismo", isto é, elas fazem uso da forma para *suavizar* ou viabilizar a compreensão do conteúdo pelo intérprete – em especial se forem obras voltadas ao grande público[3]. No entanto, isso leva a um tipo de análise que acaba ignorando aspectos relevantes mesmo para a ética ou política. É preciso considerar que a estética kantiana propõe uma experiência da beleza como algo único.

Quando Hume escreve seu ensaio "Do padrão do gosto", ele não realiza uma distinção tão sofisticada como a kantiana. No seu ensaio, Hume tentava encontrar a possibilidade de um "padrão" do gosto – algo que ele indica ser mais provável no campo das artes do que no das ciências – e, dessa forma, tende a buscar esse padrão estabelecendo que o fundamento de regras para analisar o gosto "[...] é o mesmo que o de todas as ciências práticas, a experiência, e elas não passam de observações gerais sobre aquilo que tem sido universalmente considerado como agradável em todos os

[3] Apenas para citar um exemplo, na Rússia do século XIX, décadas antes da revolução que aconteceria no século subsequente, muitas obras de teor revolucionário disputavam espaços nos círculos literários da época e tinham como função "esclarecer" o público. Embora hoje sejam mais famosas as obras de Dostoiévski e Turguêniev, foi fundamental no debate político da época a obra *O que fazer?* de Nikolai Tchernichévski (2017) – uma obra evidentemente didática e, por isso mesmo, priorizava o conteúdo – que serviu, inclusive, de inspiração para obra homônima de Lênin. A obra se preocupa em expor os ideais de uma sociedade socialista, por exemplo, fazendo referências ao "Palácio de Cristal" ou então a um ateliê de costura em que a divisão de trabalho e salários eram igualitárias.

países e épocas" (Hume, 2008, p. 177). Não são todos os capazes de avaliação, mas aqueles dotados de algumas qualidades específicas como a "perfeita serenidade da mente" e uma "delicadeza da imaginação". Hume claramente segue um caminho distinto daquele de Kant, embora entre ambos exista a concordância de que beleza não é uma propriedade das coisas (cf. Hume, 2008, p. 176), ele mistura elementos morais e estéticos em suas considerações sobre o gosto – vale lembrar que o texto de Hume é anterior à *CFJ* –, o que não é um problema, mas ele, dessa forma, acaba equiparando as experiências entre provar um vinho e apreciar uma pintura, por exemplo – algo que, em Kant, é distinguido nas categorias de belo e agradável. Ora, nossa experiência da beleza – seja de prazer ou desprazer – é muito mais complexa do que a experiência de alimentos ou de valores morais/políticos. É evidente que separar a Estética da política é um prejuízo a ambas. Mas a Estética ainda deve permanecer autônoma e o aspecto formal é fundamental. Inclusive, o próprio Adorno elucida que a ideologia está na forma[4]. Por isso, quando um político profere um discurso, a análise Estética não é lógica ou prática. Não está sendo analisada a coerência do discurso, a validade e plausibilidade das promessas em relação ao contexto socioeconômico ou outros fatores. Também não é uma análise para saber se o discurso é moralmente bom ou ruim. O que vai ser analisado é a disposição do sujeito para proferir o discurso, como ele conduz a narrativa, de que maneira está se portando ou o que está vestindo. É uma análise da *forma* – sem separar esta do conteúdo – para verificar as *sensações* e/ou *sentimentos* despertados nos ouvintes ou espectadores. Se uma obra é engajada politicamente, de nada adiantaria um didatismo exagerado se este comprometesse a arte como um todo – até porque, se é uma obra de arte e não um texto dissertativo-argumentativo, espera-se que a mensagem ou sentido seja transmitido fazendo uso dos recursos estéticos, enquanto *arte* e não enquanto texto dissertativo-argumentativo. Interessa não só "o quê" foi transmitido, mas "como" foi transmitido.

[4] Na *Teoria Estética*, Adorno esclarece que a arte é social pela forma, já que não está representando – ou mimetizando – a realidade, mas expressando suas contradições e historicidade. A questão é que, para Adorno, a forma também não pode definir a essência de arte, embora seja um elemento fundamental: "o critério das obras de arte é equívoco: se lhes acontecer integrar na sua lei formal imanente os estratos temáticos e os pormenores e conservar em semelhante integração, mesmo com lacunas, o elemento que lhes é contrário. A integração enquanto tal não garante a qualidade: na história das obras de arte, os dois momentos encontram-se com frequência separados. De fato, nenhuma categoria privilegiada particular, nem sequer a categoria estética central da lei formal, define a essência da arte e é suficiente para o juízo acerca dos seus produtos" (Adorno, 1970, p. 20).

Quando um artista produz sua obra – seja um romance, um filme, uma pintura ou qualquer outro tipo de manifestação artística –, ele dispõe desses recursos e os aplica para comunicar sua mensagem. O mundo, inclusive, é cercado de informações "estéticas", isto é, harmonia de cores, narrativas em textos jornalísticos ou de outra espécie, normas de vestimenta para determinados espaços, a arquitetura dos prédios e o processo de urbanização e outros elementos configuram uma relação estética do ser humano com o mundo, às vezes, antes mesmo de ser uma relação moral ou política. Muniz Sodré, analisando o papel da mídia no mundo contemporâneo, explica que:

> A diversidade dos modos de sentir e, ao mesmo tempo, a singularidade por vezes radical de cada experiência configurada fazem do sensível uma espécie de terreno brumoso para a consciência do sujeito autorreflexivo, porque o lançam numa imediatez múltipla e fragmentada, em que os julgamentos tendem a ser mais estéticos do que morais (Sodré, 2016, p. 11).

Como isso pode aparecer na política, por exemplo? Para responder de forma eficaz, observemos a imagem abaixo:

Figura 1: Ministro da Propaganda do Reich em um comício nazista no Lustgarten, no centro de Berlim, em 1938.

Fonte: Jaeger (1938)

O posicionamento do líder no centro, ao alto – isto é, acima do público que lhe assiste – o espaço em que se encontra, cercado de arquiteturas imponentes e repleto de

soldados disciplinados e posicionados de forma harmônica em torno do palanque, promove uma [5]sensação de poder, dando-lhe maior credibilidade em relação ao seu discurso. Há uma percepção que pode causar o sentimento da beleza, já que esta não é necessariamente moral, e esta contribui para a adesão ao discurso – e aí reside o perigo. Evidentemente, não podemos ignorar o aspecto moral e político de determinadas ideologias como o nazismo, como se a adesão ao discurso dependesse exclusivamente da estética, mas não se pode ignorar o componente estético. Quando o público assiste ao discurso, é inevitável observar os expedientes estéticos, e o observador poderá apreciá-los em alguma medida, provocando uma reflexão que causará prazer ou desprazer. O estudo da Estética pode contribuir quando tomado de forma autônoma, e por isso mesmo se torna um prejuízo inestimável quando há a tentativa de tornar os aspectos estéticos como elementos "menores" na análise ou na produção da obra.

Atualmente, é possível detectar que na sociedade sofremos da incapacidade para "ler" e interpretar a forma. Muito disso se deve, segundo argumenta-se, em razão de uma ausência de autonomia para a Estética: é preciso de uma experiência livre da arte, e esta, parece ser justamente nesse ponto que a tese kantiana sobre o *desinteresse* se torna indispensável. Virginia Figueiredo afirma que:

> Insistir sobre a qualidade desinteressada do belo é um ponto crucial, porque é preciso delimitar o juízo não empírico para poder opô-lo ao juízo-de-sentidos estéticos, mas, em seguida, e positivamente, como um juízo reflexionante puro ou *a priori*, ao estabelecer sua origem numa faculdade particular – a faculdade de julgar, distinta das outras, do entendimento cognoscitivo e da razão desejante (Figueiredo, 2017, p. 62).

O desinteresse se dá justamente na medida em que o juízo de gosto não é determinante, mas reflexivo. Assim, ele não diz algo *sobre o objeto*. De modo que o desinteresse libera a arte do seu conceito de imitação ou representação da realidade.

[5] Esses recursos não são exclusivos da política, mas podem ser encontrados em outras manifestações artísticas, por exemplo, no cinema, a sensação de poder causada ao observar um personagem a partir de uma perspectiva inferior acontece por meio de plano *contra-plongée*. A estética pode ser usada para diversos fins e, estes fins não são, necessariamente, políticos ou morais, mas evocam sensações que podem servir a interesses políticos ou morais. Embora seja digno notar que, no caso do nazismo, a estética era preocupação constante e muitas vezes o elemento principal. Conforme elucidado no documentário de Peter Cohen, *Arquitetura da destruição* (1989), os comícios de Hitler eram organizados como arte, com o líder sendo o diretor, artista principal e cenógrafo.

Assim, “ao invés de *imitar o mundo*, a arte pode estender, aumentar, instituir (um novo) mundo!” (Figueiredo, 2017, p. 66). A reflexão em relação à harmonia da forma faz com que a arte não fique limitada ao campo da epistemologia, como acontece na teoria da *mimesis*, mas também permitirá, na visão da intérprete, fazer a arte ser aquilo que não está apenas transmitindo um conteúdo epistemológico, mas ofertando a possibilidade de *pensamento:* “Poderíamos concluir que a comparação (reflexionante) está mais próxima de um *saber,* de um *pensar*, ou mesmo de um *meditar* e assim se confirmaria como uma operação muito mais abrangente e ampla do *conhecer*?” (Figueiredo, 2017, p. 41). Permite um desenvolvimento de nossa sensibilidade. Por isso, é fundamental uma educação estética em sentido que não ignore o aspecto formalista, a fim de tornar o apreciador mais capaz de notar as nuances na forma e compreender o que está sendo transmitido por meio dela. Seja na arte em si, ou então em registros fotográficos de todos os tipos, discursos em comícios políticos, narrativas jornalísticas, entre outras possibilidades. Saber apreciar a arte é fundamental em tempos atuais e julgamos que a estética formalista de Kant, pautada no belo e no sublime, contribui para isso.

De fato, a arte não produz conhecimentos e nem expressa desejos. Mas ela exercita a capacidade reflexiva, a faculdade da imaginação e qualidades necessárias para o pensamento. De modo que, se a arte viabiliza o exercício do pensar, então, é justamente dessa maneira que ela propicia a ampliação de nossa percepção de mundo. Sem a forma, o conteúdo se torna estéril. A falta de capacidade em *ler a forma*, inclusive, nos torna mais suscetíveis a um conteúdo inócuo, vazio ou meramente demagogo – isto é, fazendo com que os temas sociais urgentes, como racismo, feminismo e decolonização, sejam utilizados como atrativos para fins comerciais. Não é incomum, quando nossa perspectiva é interessada, *gostar* ou *desgostar* de uma obra em razão de seu compromisso político, abdicando, assim, de um elemento fundamental ao filósofo: o pensamento.

Ocorre, naquele que não desenvolve uma sensibilidade apurada, uma confusão de juízos: se a obra está alinhada a meus interesses ou desejos morais e políticos, acabo definindo-a como “bela”, quando na verdade ela estaria mais próxima de um juízo que Kant definiu como “bom”. A obra de arte não é mais apreciada no campo da beleza, mas apenas no da utilidade ou da lógica, seja em sentido puramente epistemológico ou então atrelado a questões morais e políticas. Não só a apreciação é prejudicada, como também

a interpretação, afetando a experiência estética como um todo. E para os que se preocupam tanto com a política e a moral, a incapacidade para ler a forma nos impede de perceber questões que não são abordados nessa esfera supostamente independente que identificamos como "conteúdo".

A forma não está separada do conteúdo, pelo menos, não de forma tão radical quanto se pensa. Assim, é pela reflexão sobre a harmonia da forma que podemos exercitar um pensamento capaz de ampliar o mundo, de revelar aquilo que está omitido, fazendo a Estética contribuir para outras áreas de forma independente. Por isso, defender o desinteresse é defender a autonomia necessária da Estética.

Conclusão

Embora Kant não esteja preocupado com questões epistemológicas e morais ao discutir Estética, é justamente o viés desinteressado de contemplação que lhe permite propor organizar o campo estético de forma autônoma e, assim, fazer esse campo muito pertinente para pensar os dias atuais quando se fala de uma arte comprometida, ou então, interessada.

O formalismo de Kant não pode ser apenas negado como "apolítico" ou "reacionário". A capacidade de observar a forma e a experiência de prazer ou desprazer obtida da reflexão sobre a harmonia da forma, são fundamentais para uma formação Estética do ser humano. Não se pode, ao almejar uma arte engajada, reduzi-la a um discurso político ou moral. Não se pode negar à arte que seja arte. Desse modo, os juízos sobre o belo e o sublime, que revelam o aspecto desinteressado da Estética, contribuem para uma interpretação mais significativa desse campo. Claro que a Estética kantiana possui aspectos passíveis de crítica, mas há benefícios quando interpretamos de forma mais positiva.

Referências

ADORNO, T. **Teoria Estética**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1970.

ARQUITETURA DA DESTRUIÇÃO. Direção: Peter Cohen. Suécia: AB Sandrew-Produktion, 1989. 123min.

FIGUEIREDO, V. **Horizontes do belo:** ensaios sobre a estética de Kant. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2017 (Humanitas)

FREITAS, V. Três momentos do conceito de sublimação em Theodor Adorno. In: PUCCI, B. [et. al.]. **A atualidade da Teoria Estética de Theodor W. Adorno**. Belo Horizonte: Impressões de Minas, 2020.

HUME, D. Do padrão do gosto. In: **A arte de escrever ensaios e outros ensaios (morais, políticos e literários)**. Seleção de Pedro Paulo Pimenta e Tradução de Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2008.

JAEGER, H. **Joseph Goebbels discursa no Lustgarten, Berlim, 1938**. [fotografia]. Berlim, 1938. Acervo LIFE Pictures/Getty Images. Disponível em: https://time.com/3490218/a-brutal-pageantry-the-third-reichs-myth-making-machinery-in-color/. Acesso em: 10 abr. 2026.

KANT, I. **Crítica da faculdade do juízo.** 3ª ed. Tradução de Valério Rohden e António Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2016.

SODRÉ, M. **As estratégias sensíveis:** afeto, mídia e política. 2ª ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

SONTAG, S. Contra a interpretação In:____. **Contra a interpretação e outros ensaios**. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

TALON-HUGON, C. **Estética**: histórias e teorias. Tradução de António Maia da Rocha. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2015.

TCHERNICHÉVSKI, N. **O que fazer?** Tradução de Angelo Segrillo. Lisboa: Guerra & Paz Editores, 2017.

Recebido em 03/12/2025
Aceito em 07/04/2026

VOZES EM QUADRINHOS: O GÊNERO HQ COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA ANTIRRACISTA NA CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES E PROTAGONISMO JUVENIL

Milena dos Santos[1]
Gustavo Cunha de Araújo[2]

Resumo: A Lei nº 10.639/2003 torna obrigatório o ensino da história e cultura afro-brasileira, visando promover a equidade racial e reconhecer as contribuições da população negra. Contudo, sua implementação enfrenta desafios, sobretudo na criação de práticas pedagógicas eficazes que integrem tais conteúdos ao currículo. O projeto "Vozes em Quadrinhos" buscou contribuir para superar essa lacuna por meio da produção de histórias em quadrinhos (HQs) por estudantes do Ensino Médio, em uma abordagem interdisciplinar. O objetivo foi analisar como a criação de HQs, no contexto da Educação Antirracista e da referida lei, constitui uma prática pedagógica eficaz para formar estudantes mais críticos e conscientes no combate ao racismo estrutural. Trata-se de uma Pesquisa-Ação de natureza qualitativa, cuja intervenção se baseou numa Sequência Didática. Os resultados indicam que o contato com autoras negras influenciou diretamente os enredos, fortalecendo o protagonismo juvenil. A criação colaborativa das HQs também fomentou competências socioemocionais, como empatia e cooperação, permitindo que os/as estudantes se tornassem protagonistas de suas próprias histórias e desenvolvessem uma consciência crítica sobre suas identidades e o mundo. Conclui-se que o projeto evidencia o potencial das HQs como uma ferramenta educativa inclusiva e eficaz, alinhada aos princípios de uma educação antirracista e intercultural.

Palavras-chaves: histórias em quadrinhos; educação antirracista; protagonismo juvenil; letramento racial crítico.

[1] Doutoranda em Linguística e Literatura pela Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT). Email: milena.snts@ufnt.edu.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-5652-0388.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9957543475393465

[2] Doutor em Educação pela UNESP/Marília. Professor da Universidade Federal do Norte do Tocantins (UFNT). Docente vinculado ao PPGE/UFNT e ao ProfArtes/UFU. Bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq PQ-2. Email: gustavo.araujo@ufnt.edu.br. ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1996-5959.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/3011641878605040.

VOICES IN COMICS: THE COMIC BOOK GENRE AS AN ANTI-RACIST PEDAGOGICAL PRACTICE IN THE CONSTRUCTION OF IDENTITIES AND YOUTH EMPOWERMENT

Abstract: Law No. 10.639/2003 mandates the teaching of Afro-Brazilian history and culture, aiming to promote racial equity and recognize the contributions of the Black population. However, its implementation faces challenges, especially in creating effective pedagogical practices that integrate such content into the curriculum. The "Voices in Comics" project sought to contribute to overcoming this gap through the production of comic books by high school students, in an interdisciplinary approach. The objective was to analyze how the creation of comic books, in the context of Anti-Racist Education and the aforementioned law, constitutes an effective pedagogical practice to train more critical and conscious students in the fight against structural racism. This is a qualitative Action Research study, whose intervention was based on a Didactic Sequence. The results indicate that contact with Black female authors directly influenced the storylines, strengthening youth protagonism. The collaborative creation of the comics also fostered socio-emotional skills, such as empathy and cooperation, allowing students to become protagonists of their own stories and develop a critical awareness of their identities and the world. It is concluded that the project highlights the potential of comics as an inclusive and effective educational tool, aligned with the principles of anti-racist and intercultural education.

Keywords: comic books; anti-racist education; youth empowerment; critical racial literacy.

Introdução

A linguagem visual das histórias em quadrinhos tem na imagem seu principal elemento constitutivo (Ramos, 2012). A partir dela e da criatividade do autor, é possível criar e narrar histórias verídicas ou fictícias que abordam diferentes temáticas. Por se tratar de uma linguagem artística e de uma forma de literatura, além de apresentar elementos estéticos e literários em sua estrutura, compreendemos que as histórias em quadrinhos também se enquadram como um gênero discursivo, uma vez que articulam linguagem verbal e não verbal no processo comunicativo.

A leitura das histórias em quadrinhos também se configura como um fenômeno social, comunicacional e histórico, pois envolve leitores de diferentes camadas sociais que são impactados por esse universo de imagens e textos que podem estar relacionadas ou não com os seus respectivos cotidianos (Santos; Neves, 2022). Nesse sentido, esta pesquisa enfatiza o potencial das HQs para promover espaços de diálogo, crítica e aprendizado acerca das relações étnico-raciais na escola (Andrade; Martins, 2026).

Ao discorrer sobre os gêneros do discurso, Bakhtin (2011) pontua que estes se manifestam em meios diversos e variados. Dentre eles, destaca o gênero literário, afirmando que, na contemporaneidade, tem sido amplamente estudado sob o viés artístico. Nessa discussão, o autor enfatiza o papel do estilo, ao afirmar que este se relaciona diretamente ao enunciado e, consequentemente, aos gêneros do discurso.

Assim, a articulação entre linguagem verbal e não verbal, quando desenvolvida por meios criativos — neste caso, pelas histórias em quadrinhos — pode ampliar as formas de interação entre leitor e autor no discurso, possibilitando a compreensão da mensagem emitida pelo outro, além de ter a possibilidade de o leitor potencializar a sua interpretação crítica da realidade de forma contextualizada (Azevedo; Weirich, 2025). Contudo, para que isso ocorra, é necessário que o enunciado satisfaça “ao seu próprio objeto (ou seja, ao conteúdo do pensamento enunciado) e ao próprio enunciador. A língua só requer o locutor e o objeto de seu discurso” (Bakhtin, 2011, p. 289).

O projeto “Vozes em Quadrinhos”, objeto de estudo deste artigo, fundamenta-se na Lei nº 10.639/2003, posteriormente ampliada pela Lei nº 11.645/2008, que incluiu a obrigatoriedade do ensino da história e cultura indígena, reforçando a necessidade de

uma abordagem intercultural no currículo escolar. Essa legislação constitui um marco importante na promoção da equidade racial e no reconhecimento das contribuições da população negra para a formação da sociedade brasileira. No entanto, sua implementação no contexto escolar ainda enfrenta desafios, especialmente no que se refere à elaboração de práticas pedagógicas eficazes que integrem, de forma significativa, os conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileira ao currículo.

Nesse sentido, o projeto de intervenção foi concebido como um esforço interdisciplinar, articulando as disciplinas de Língua Portuguesa, Arte e Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs). Seu principal objetivo pedagógico é engajar os estudantes na discussão e no aprofundamento de temáticas complexas, como o racismo, o racismo estrutural e a formação de estereótipos, promovendo o combate efetivo ao bullying no ambiente escolar. Para isso, utilizou-se a criação de Histórias em Quadrinhos (HQs) como metodologia estratégica, considerando seu caráter lúdico e dinâmico (Silva; Araújo, 2025). Tal abordagem não apenas facilita a compreensão de um tema socialmente denso, como também potencializa o compartilhamento e a internalização de práticas antirracistas de forma mais acessível e envolvente, transformando a arte em um veículo de conscientização crítica e de transformação social.

Além dos aspectos cognitivos e críticos mobilizados pela proposta, destaca-se também o desenvolvimento de competências socioemocionais no processo formativo dos estudantes. Tais competências são compreendidas, neste estudo, conforme a OECD (2015), como habilidades relacionadas à empatia, à cooperação, à autorregulação emocional e à tomada de decisões responsáveis. No contexto da produção colaborativa de histórias em quadrinhos, essas competências emergem de forma integrada às práticas pedagógicas, contribuindo para o fortalecimento do protagonismo juvenil e das relações interpessoais no ambiente escolar.

Nessa perspectiva, o projeto configura-se como uma prática pedagógica inclusiva que contribui para o enfrentamento do racismo estrutural e para a promoção da cultura da paz, utilizando a arte como ferramenta educativa. Busca-se desenvolver, nos estudantes, uma consciência crítica e uma compreensão aprofundada das relações étnico-raciais, bem como a valorização da cultura afro-brasileira, por meio da criação de HQs que possibilitam a expressão de vivências, o fortalecimento da identidade negra e

a promoção do respeito às diferenças. A proposta também visa estimular o engajamento discente em temáticas como inclusão social e prevenção ao bullying, por meio da arte e do letramento literário e racial.

A escolha das HQs como metodologia central do projeto justifica-se por seu caráter multimodal, que permite a integração de diferentes linguagens — textual, visual e simbólica — de maneira envolvente e acessível aos estudantes. Conforme afirma Calazans (2004, *apud* Deffune, 2010, p. 161), as HQs possibilitam a abordagem de temáticas e conceitos em diversas áreas e níveis de aprendizagem, em razão de sua acessibilidade e do fato de serem amplamente consumidas pelos estudantes para fins de entretenimento e lazer, o que contribui para a redução de resistências. Segundo Vergueiro (2012, p. 26), “no caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para o seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”.

Ao proporcionar aos estudantes o contato com diferentes formas de reflexão sobre o combate ao racismo, subsidiadas pela Lei nº 10.639/2003, contempla-se, ao menos, três características fundamentais de uma educação antirracista: “reconhecer a existência do problema racial na sociedade brasileira; buscar permanentemente a reflexão sobre o racismo e seus desdobramentos no cotidiano escolar; e pensar meios e formas de educar para o reconhecimento positivo da diversidade racial” (Cavalleiro, 2001, p. 158).

Desse modo, ao utilizar a arte como forma de expressão e reflexão, o projeto proporciona uma experiência educativa que extrapola a simples transmissão de conteúdos, atuando diretamente na promoção da inclusão social e na redução das desigualdades raciais e sociais no ambiente escolar. Além disso, fortalece a identidade dos estudantes, valoriza a diversidade cultural brasileira e contribui para a educação em direitos humanos.

O objetivo deste artigo, portanto, é analisar de que maneira a produção de Histórias em Quadrinhos, no contexto da Educação Antirracista e da Lei nº 10.639/2003, constitui-se como uma prática pedagógica eficaz para o desenvolvimento de estudantes mais críticos e conscientes no enfrentamento do racismo estrutural. Para tanto, adota-se uma abordagem qualitativa, caracterizando-se como uma Pesquisa-Ação, uma vez que analisa sistematicamente os resultados de uma intervenção pedagógica concreta —

o projeto “Vozes em Quadrinhos” — desenvolvida no contexto do Ensino Médio. A intervenção metodológica central baseou-se na Sequência Didática (SD), conforme preconizada por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), com vistas à apropriação do gênero Histórias em Quadrinhos e ao aprofundamento das discussões antirracistas.

A pesquisa foi realizada em uma instituição pública de ensino médio em tempo integral no estado do Maranhão, envolvendo aproximadamente 189 estudantes do 1º ano do Ensino Médio, distribuídos em três cursos técnicos: Administração, Informática e Segurança do Trabalho. O perfil dos participantes apresenta uma ligeira predominância do sexo masculino, com idades entre 15 e 18 anos. Trata-se de um grupo socialmente heterogêneo, composto por jovens residentes tanto em áreas periféricas quanto de classe média, sendo que a maioria se autodeclara parda — dado relevante para o monitoramento das relações étnico-raciais propostas pela Lei nº 10.639/2003.

A intervenção pedagógica ocorreu ao longo de um semestre letivo (seis meses), com carga horária de uma hora-aula semanal destinada ao desenvolvimento das atividades do projeto. Como instrumentos de coleta de dados, utilizaram-se a observação participante (Thiollent, 2018), realizada durante as etapas da Sequência Didática (SD), e a análise documental das Histórias em Quadrinhos produzidas pelos estudantes. Para o tratamento e a interpretação dos dados, aplicou-se a Análise de Conteúdo de Bardin (2015), o que possibilitou a categorização das temáticas emergentes — como racismo estrutural, estética negra e empoderamento — e a avaliação do impacto da prática pedagógica no letramento racial crítico dos participantes.

Educação Antirracista e o Potencial Crítico das HQs

A Educação Antirracista emerge como uma abordagem pedagógica essencial que ultrapassa a mera tolerância, exigindo da escola uma postura ativa no combate à discriminação. Conforme postulado por Angela Davis, “não basta não ser racista, é preciso ser antirracista”. O termo antirracista surge no Brasil em estudos ligados a pesquisas antropológicas; contudo, é em 2001 que o conceito passa a ser direcionado de forma mais sistemática ao contexto educacional, com a publicação do livro Racismo

e antirracismo na educação: repensando a escola, organizado por Eliane Cavalleiro. A obra reúne dez artigos que discutem o racismo no âmbito escolar, bem como as formas de enfrentá-lo e combatê-lo (Ferreira, 2018; 2019).

Nesse contexto, torna-se necessário compreender o racismo para além de manifestações individuais. O racismo estrutural é entendido, neste estudo, a partir de Almeida (2019), como um sistema de organização social que produz e reproduz desigualdades raciais de forma institucionalizada, atravessando práticas, discursos e instituições. Tal compreensão permite analisar o ambiente escolar não apenas como espaço de reprodução, mas também de enfrentamento dessas estruturas.

Consequentemente, ao destacarmos o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula, o incentivo à leitura não é apenas promovido aos estudantes, visto que eles têm a oportunidade de questionar injustiças e a compreender como as HQs podem ser importante recurso didático e pedagógico para promover uma educação antirracista (Andrade; Martins, 2026).

Observa-se que a própria Lei nº 10.639/2003 antecede a consolidação do conceito de Educação Antirracista no campo educacional, evidenciando que o racismo nas escolas já vinha sendo denunciado e problematizado há muito tempo pelo movimento negro brasileiro. Tal fato reforça a necessidade de compreender a instituição escolar como um espaço de diálogo e questionamento, capaz de mobilizar a comunidade educativa contra o racismo estrutural. Este, por sua vez, não deve ser entendido como um desvio individual, mas como um sistema que permeia normas, políticas e relações sociais. A escola, muitas vezes, acaba reproduzindo essa lógica ao priorizar currículos eurocêntricos. Nesse sentido, autores como Santos (2001, p. 106) defendem ser imperativo “corromper a ordem dos currículos escolares” que insistem em apresentar a produção cultural europeia como o único conhecimento científico válido, transformando a prática educativa em um potente instrumento de desconstrução racial.

O conceito de antirracismo adotado neste trabalho fundamenta-se em Cavalleiro (2001). Para a autora, a prática antirracista é aquela que:

> [...] visa à erradicação do preconceito, das discriminações e dos tratamentos diferenciados. Nela, estereótipos e ideias preconcebidas, estejam onde estiverem (meios de comunicação, material didático e

> de apoio discente, docente etc.), precisam ser duramente criticados e banidos. É um caminho que conduz à valorização da igualdade nas relações. E, para isso, o olhar crítico é a ferramenta mestra. (Cavalleiro, 2001, p. 141).

Mais do que o combate direto à discriminação, a Educação Antirracista deve estar intrinsecamente relacionada à construção e à valorização da identidade dos estudantes. É nesse contexto que se insere a perspectiva de bell Hooks (2024), para quem a educação é uma prática de liberdade. Ao promover um ambiente de acolhimento e de escuta ativa, a escola possibilita que os estudantes se vejam e se reconheçam no currículo e nas atividades propostas. Isso se torna ainda mais relevante quando se considera que o racismo, conforme conceituado por Gomes (2005, p. 52), é:

> [...] por um lado, um comportamento, uma ação resultante da aversão, por vezes do ódio, em relação a pessoas que possuem um pertencimento racial observável por meio de sinais, tais como cor da pele, tipo de cabelo etc. Por outro lado, é um conjunto de ideias e imagens referentes a grupos humanos que acreditam na existência de raças superiores e inferiores. O racismo também resulta da vontade de se impor uma verdade ou uma crença particular como única e verdadeira.

Dessa forma, o desenvolvimento de projetos que visam ao antirracismo, por meio de expressões artísticas e textuais, pode fortalecer a construção identitária e promover o protagonismo juvenil, garantindo que os estudantes, especialmente os negros, desenvolvam sua autoestima e se tornem narradores e sujeitos ativos de suas próprias histórias de resistência. Considerando que o racismo está diretamente associado a estereótipos e ideias preconcebidas, historicamente aprendidas e reproduzidas em diversos espaços sociais — inclusive no ambiente escolar —, torna-se imprescindível um olhar crítico para a erradicação dessas práticas.

Almeida (2018, p. 25) define o preconceito racial como “o juízo baseado em estereótipos acerca de indivíduos que pertencem a um determinado grupo racializado, e que pode ou não resultar em práticas discriminatórias”. Nesse sentido, o estereótipo configura-se como um dos principais entraves para a efetivação de uma educação antirracista, o que reforça a necessidade de a escola se constituir como um espaço de promoção do Letramento Racial Crítico. Este é definido por Ferreira (2019, p. 138) como: “[...] refletir sobre raça e racismo, possibilitando-nos compreender como essas

categorias são tratadas em nosso cotidiano e o quanto impactam nossas identidades sociais e nossas vidas".

Para que os objetivos do Letramento Racial Crítico sejam alcançados e para que o combate aos estereótipos se efetive na prática pedagógica, faz-se necessária uma estrutura de ação bem definida. Nessa perspectiva, Cavalleiro (2001) aponta que a Educação Antirracista deve orientar a prática docente a partir de oito características fundamentais:

> Reconhecer a existência do problema racial na sociedade brasileira. Buscar permanentemente a reflexão sobre o racismo e seus desdobramentos no cotidiano escolar. Repudiar qualquer atitude preconceituosa e discriminatória na sociedade e no espaço escolar, zelando para que as relações interpessoais entre adultos e crianças, negros e brancos, sejam respeitosas. Não desprezar a diversidade presente no ambiente escolar, utilizando-a para promover a igualdade e encorajar a participação de todos/as os/as alunos/as. Ensinar às crianças e aos adolescentes uma história crítica sobre os diferentes grupos que constituem a história brasileira. Buscar materiais que contribuam para a eliminação do eurocentrismo dos currículos escolares e que contemplem a diversidade racial, bem como o estudo de temas relacionados à população negra. Pensar meios e formas de educar para o reconhecimento positivo da diversidade racial. Elaborar ações que possibilitem o fortalecimento do autoconceito de alunos e alunas pertencentes a grupos discriminados (Cavalleiro, 2001, p. 158).

Para que essas diretrizes se concretizem, o processo de descolonização curricular e o enfrentamento dos estereótipos devem ser sustentados por ferramentas pedagógicas que sejam, simultaneamente, familiares aos estudantes e capazes de abarcar a complexidade da discussão. Nesse contexto, torna-se fundamental mobilizar um gênero textual que rompa com a primazia do texto verbal tradicional e possibilite a expressão da diversidade e da identidade por meio de múltiplas linguagens. É nesse cenário que se inserem as Histórias em Quadrinhos (HQs), cujo potencial multimodal e acessível as configura como um meio privilegiado para a crítica aos estereótipos, a valorização da identidade negra e a construção de narrativas de empoderamento e resistência (Silva; Araújo, 2025).

No contexto brasileiro contemporâneo, as histórias em quadrinhos têm sido mobilizadas como instrumento de denúncia e reflexão crítica sobre as relações raciais. Cartunistas como Marcelo D'Salete, Triscila Oliveira e Leandro Assis desenvolvem

narrativas que tensionam o racismo estrutural, a violência histórica e os processos de invisibilização da população negra. A incorporação dessas produções no contexto escolar pode ampliar o repertório estético e político dos estudantes, contribuindo para uma formação crítica alinhada à Educação das Relações Étnico-Raciais.

A adoção das HQs como metodologia justifica-se por sua adequação ao público juvenil e pela potência de sua linguagem multimodal. O gênero, que articula texto, imagem e simbologia de maneira envolvente, é amplamente consumido pelos estudantes em contextos de lazer, o que contribui para a redução das resistências pedagógicas e facilita a abordagem de conceitos complexos em diferentes níveis de aprendizagem (Silva; Araújo, 2025).

Will Eisner (2005, p. 5) define as histórias em quadrinhos como uma “arte sequencial”, isto é, uma “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Contudo, a funcionalidade da HQ extrapola a mera atração visual, pois seu potencial reside na capacidade de engajar o estudante de forma ativa no processo de aprendizagem. Conforme destaca Araújo (2013), o gênero estimula a construção do conhecimento, favorecendo tanto a leitura quanto a produção de narrativas.

Esse processo mostra-se fundamental para o desenvolvimento intelectual e para a qualificação da relação do estudante com o mundo social. A pertinência das HQs como recurso metodológico manifesta-se plenamente quando seu uso é intencional e sistemático, transformando o processo de criação em uma construção contínua e organizada do conhecimento, mediada pelo professor. No contexto da Educação Antirracista, tal aspecto é decisivo, pois, ao facilitar a comunicação, as HQs possibilitam que experiências individuais — como o racismo vivenciado — e coletivas — como a história de resistência negra — sejam assimiladas e compartilhadas de maneira potente, estimulando o diálogo e a criticidade (Araújo, 2013).

A versatilidade do gênero HQ garante sua aplicabilidade em diferentes contextos pedagógicos. Parte-se do pressuposto de que seu aproveitamento em sala de aula está diretamente relacionado à criatividade e à intencionalidade docente. Vergueiro (2012, p. 26) reforça essa ideia ao afirmar que “no caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para o seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus

objetivos de ensino". Assim, a escolha das HQs como prática pedagógica antirracista configura-se como uma estratégia consciente para promover o engajamento dos estudantes e o aprofundamento das discussões propostas pela Lei nº 10.639/2003.

Além dessa flexibilidade, o gênero apresenta uma vantagem socio pedagógica relevante: sua familiaridade com o público juvenil. Calazans (2004, *apud* Deffune, 2010, p. 161) destaca que as HQs, por serem amplamente consumidas pelos jovens para fins de lazer, tornam-se acessíveis e eficazes na redução das resistências frequentemente associadas à abordagem de temas complexos ou a métodos tradicionais de ensino. Tal acessibilidade é especialmente significativa no contexto da Educação Antirracista, pois favorece a construção de um diálogo mais orgânico sobre racismo, identidade e resistência, contribuindo para a efetivação do Letramento Racial Crítico (Ferreira, 2019).

> Quando as HQs trazem à tona temas como racismo e desigualdade, abrem espaço também para a construção da empatia, permitindo que os estudantes compreendam diferentes pontos de vista e reconheçam a importância do respeito às diferenças. O uso pedagógico dos quadrinhos ultrapassa a função de recurso didático complementar, constituindo-se como uma estratégia relevante para a recomposição da aprendizagem, a formação de leitores mais conscientes e o engajamento dos(as) estudantes em uma postura crítica diante das relações étnico-raciais na sociedade. (Andrade; Martins, 2026, p. 18).

Em síntese, o trabalho com o gênero Histórias em Quadrinhos constitui uma resposta metodológica à urgência da Educação Antirracista. Reconhecidas como arte sequencial (Eisner, 2005) e como ferramenta de construção contínua do conhecimento (Silva; Araújo, 2025; Araújo, 2013), as HQs oferecem a linguagem multimodal necessária para romper com o eurocentrismo curricular e combater estereótipos, conforme defendido por Cavalleiro (2001). Desse modo, a produção de HQs torna-se um espaço em que o estudante, como protagonista e narrador, transforma a prática de liberdade em consciência crítica (Hooks, 2024).

A Sequência Didática (SD) do Projeto "Vozes em Quadrinhos"

O projeto Vozes em Quadrinhos adota uma abordagem pedagógica qualitativa e interdisciplinar, utilizando a Sequência Didática (SD) proposta por Dolz, Noverraz e

Schneuwly (2004). Essa abordagem permite que as atividades sejam planejadas de forma sistemática, respeitando o ritmo e as necessidades de cada estudante. Conforme afirmam Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 92), “as SD maximizam, pela diversificação das atividades e dos exercícios, as chances de cada aluno se apropriar dos instrumentos e das noções propostas, respondendo, assim, às exigências de diferenciação do ensino”. O projeto foi desenvolvido ao longo de um semestre letivo, com duração aproximada de seis meses.

O projeto de intervenção envolveu três turmas do 1º ano do Ensino Médio, que cursavam concomitantemente o Ensino Técnico em uma instituição de tempo integral. A amostra foi composta por estudantes de diferentes eixos tecnológicos: Informática, Segurança do Trabalho e Administração. O grupo de participantes caracteriza-se por acentuada heterogeneidade, abrangendo os estudantes de distintas classes sociais e confissões religiosas. Ademais, a origem geográfica dos estudantes é diversificada, incluindo residentes da zona urbana, da zona rural e de municípios circunvizinhos à sede da instituição, o que confere ao contexto escolar uma rica pluralidade de experiências e trajetórias sociais.

A metodologia adotada integrou as disciplinas de Língua Portuguesa, Arte e Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs), tendo como foco o envolvimento ativo dos estudantes nos processos de aprendizagem e de produção. A Sequência Didática é definida como “um conjunto de atividades escolares planejadas e organizadas, de maneira sistemática, em torno de um objeto de ensino” (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004, p. 82), que, neste estudo, corresponde à produção do gênero Histórias em Quadrinhos (HQs).

A sequência didática criada para o desenvolvimento do projeto seguiu as seguintes etapas:

- APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO: Envolveu a conscientização sobre o motivo da produção, roda de conversa sobre racismo e inclusão e pesquisa sobre o gênero HQ.
- PRODUÇÃO INICIAL: Incluiu leitura de textos literários e teóricos sobre questões étnico-raciais, análise de HQs com temas de racismo, inclusão e empoderamento, pesquisa de HQs na comunidade escolar e a criação de uma primeira versão da HQ.
- MÓDULO 1: ESTRUTURA COMPOSICIONAL DA HQ: Focado no reconhecimento dos recursos gráficos (quadros, balões, onomatopeias) e elementos narrativos

(personagens, enredo, imagens) para transmitir mensagens de resistência e empoderamento.

- MÓDULO 2: LINGUÍSTICA TEXTUAL: Abordou sequências narrativa e dialogal, tipos de frases e pontuação, e o uso de interjeições e expressões para comunicar emoções de resistência e empoderamento.
- MÓDULO 3: TEMAS SOCIAIS E CULTURAIS: Discussão sobre temas interculturais relacionados ao racismo e à inclusão social, e como a diversidade e a identidade racial podem ser representadas nas HQs.
- PRODUÇÃO FINAL: Finalização da HQ com temas como empoderamento negro, resistência ao racismo e valorização da identidade negra. O trabalho culminou na criação de um livro digital com as produções e exposição para a comunidade escolar.

Análise e Discussão dos Resultados: Vozes, Resistência e Identidade nas HQs dos Estudantes

O projeto demonstrou que a utilização das HQs, com sua linguagem multimodal, ofereceu uma oportunidade de engajamento dinâmico, estimulando o desenvolvimento das habilidades críticas e criativas dos estudantes. As HQs produzidas abordaram temas centrais como racismo, resistência, empoderamento e memória, permitindo que os estudantes se conectassem com suas identidades e com a história da população negra no Brasil. Veja abaixo um quadro com os títulos e o tema central das histórias trabalhos no projeto:

Quadro 1 - Títulos e temas das histórias em quadrinhos produzidas.

Título da História em Quadrinho	Assunto/Tema central abordado
Amizade e respeito	Combate ao preconceito, valorização da diversidade, e a importância da amizade e do respeito mútuo nas relações interpessoais.
Brilhando além dos padrões	Crítica aos padrões de beleza eurocêntricos, luta contra o racismo estético, e busca pela autoestima e empoderamento feminino negro.
O Eletric	Preconceito racial, falsa acusação e estigma social que leva um homem negro ao sistema prisional. Trata de justiça e busca por inocência.
A cor me persegue	Discriminação e racismo institucional na escola e na vida profissional (medicina), destacando a resiliência e autoafirmação diante do preconceito.

Além da cor da pele	Racismo no ambiente escolar, a coragem de denunciar a discriminação e o processo de superação e conscientização.
Amizade e respeito	Combate ao preconceito, valorização da diversidade, e a importância da amizade e do respeito mútuo nas relações interpessoais.
Juntos somos mais fortes	Exclusão social e o reconhecimento de que a diversidade e a união tornam as comunidades mais fortes e inclusivas.
Minha cor	Racismo em sala de aula (professor/aluno), o impacto do preconceito na criança negra e a necessidade de ação e punição contra agressores na escola.
O caos do preconceito	Preconceito generalizado como causa de colapso social, e a revolta dos grupos oprimidos contra a estrutura de opressão.
Meu nome é Jack	Estereótipo do negro criminoso, a solidão, e a frustração de ser julgado mesmo ao tentar agir como herói.
Sonhos roubados	Violência policial e racismo estrutural que resulta em mortes de jovens negros, culminando em protesto e busca por justiça social.
A presa que libertou	Desumanização e caça a pessoas negras, destacando a dignidade e o confronto direto do negro contra o racismo e a hipocrisia.
A voz de Maju	Cyberbullying, injúria racial sofrida por uma personalidade pública negra e a importância da ação legal e do apoio social no combate ao racismo.
Pele e profissão	Racismo no mercado de trabalho e o preconceito contra mulheres negras em posições de liderança, reafirmando o valor do talento e dedicação individual.

Fonte: Autores (2025), dados da pesquisa.

O contato com autoras negras e suas obras influenciou diretamente os enredos das Histórias em Quadrinhos (HQs), fortalecendo o protagonismo juvenil. Além disso, a criação colaborativa das HQs contribuiu para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, respeito, tolerância e cooperação. Esse processo foi importante para a aprendizagem desses estudantes, pois possibilitou que eles se tornassem protagonistas de suas próprias histórias, desenvolvendo uma consciência crítica acerca de suas identidades e de sua relação com o mundo. O potencial criativo das HQs é potencializado nesse processo, uma vez que “as HQs oferecem oportunidades para explorar métodos educacionais inovadores, ao possibilitarem que os professores adotem abordagens mais criativas e interativas em sala de aula” (Azevedo; Weirich, 2025, p. 3).

Consequentemente, esse aspecto é relevante, uma vez que as HQs não devem reproduzir modelos estereotipados de personagens descontextualizados da cultura

brasileira, como frequentemente se observa, mas sim valorizar modelos heroicos mais próximos da realidade social dos leitores (Lopes, 2012).

A relevância do conhecimento de mundo dos estudantes para a construção de narrativas antirracistas pode ser observada de forma emblemática na HQ intitulada A Voz de Maju. Essa história baseia-se no notório caso de injúria racial sofrida pela jornalista Maju Coutinho, episódio de grande repercussão nacional que mobilizou debates acerca do cyberbullying e do racismo nas mídias sociais. Ao selecionar um evento de domínio público e de forte impacto midiático, os estudantes demonstraram ter assimilado uma experiência coletiva (Araújo, 2013), aplicando sua reflexão sobre o racismo a um contexto social mais amplo. Tal escolha evidencia o alcance do Letramento Racial Crítico (Ferreira, 2018; 2019), ao trazer para o espaço pedagógico, de forma crítica, uma problemática socialmente disseminada. No recorte apresentado a seguir, observa-se a representação do ato de injúria sofrido pela jornalista, posteriormente confrontado pela narrativa de resistência construída pelos próprios estudantes:

Figura 1 – Recorte da HQ "A voz de Maju".

Fonte: Autores (2025), produção dos estudantes, dados da pesquisa.

Figura 2 – Recorte da HQ "A voz de Maju".

Fonte: Autores (2025), produção dos estudantes, dados da pesquisa.

Os elementos multimodais presentes nesses quadrinhos — como cores, enquadramentos e expressões faciais — foram mobilizados pelos estudantes para transmitir sentimentos de dor e resistência, bem como para representar os processos de denúncia e enfrentamento dos discursos racistas presentes na sociedade.

Ademais, a narrativa de A Voz de Maju transcende a simples reprodução do fato, uma vez que utiliza um caso amplamente conhecido para educar sobre os mecanismos de denúncia e a relevância do apoio institucional e jurídico no combate ao crime de injúria racial. A escolha temática reforça o argumento de que a Educação Antirracista deve reconhecer e mobilizar as referências midiáticas e sociais dos estudantes como estratégia para a promoção da igualdade (Cavalleiro, 2001),

convertendo o trauma coletivo em uma potente ferramenta de conscientização e mudança de comportamento.

Observa-se, ainda, que a condução narrativa nos quadrinhos ocorre por meio da mediação dos personagens, os quais orientam o leitor ao longo do desenvolvimento da história (Ramos, 2012). Essa perspectiva ganha consistência ao se considerar que a expressão facial dos personagens e seus movimentos ao longo das ações narradas contribuem significativamente para guiar a leitura. Além disso, elementos externos aos rostos dos personagens também auxiliam na socialização das emoções representadas. Esse aspecto é relevante também nessa análise, uma vez que essa qualidade narrativa promovida pelas HQs "permite ao leitor usar a imaginação e viajar entre várias jornadas de descobertas, aprender valiosas lições através da produção e reprodução do conhecimento, até melhorar sua relação com o mundo" (Santos; Neves, 2022, p. 7).

No que se refere aos balões, identificaram-se dois tipos característicos das HQs presentes na narrativa analisada: o balão de fala e o balão de pensamento. A esse respeito, Eisner (2010) destaca que a principal função dos balões é representar o som por meio do enquadramento da fala do personagem. Essa representação resulta da combinação entre o que é visto e o que pode ser ouvido, configurando a imagem da fala. A organização dos balões seguiu a dinâmica narrativa, exigindo do leitor atenção para a leitura sequencial, geralmente iniciada pelo personagem que fala primeiro. Ressalta-se, ainda, que os balões contribuíram para a marcação do timing da narrativa, em função de sua posição e distribuição em relação às ações representadas.

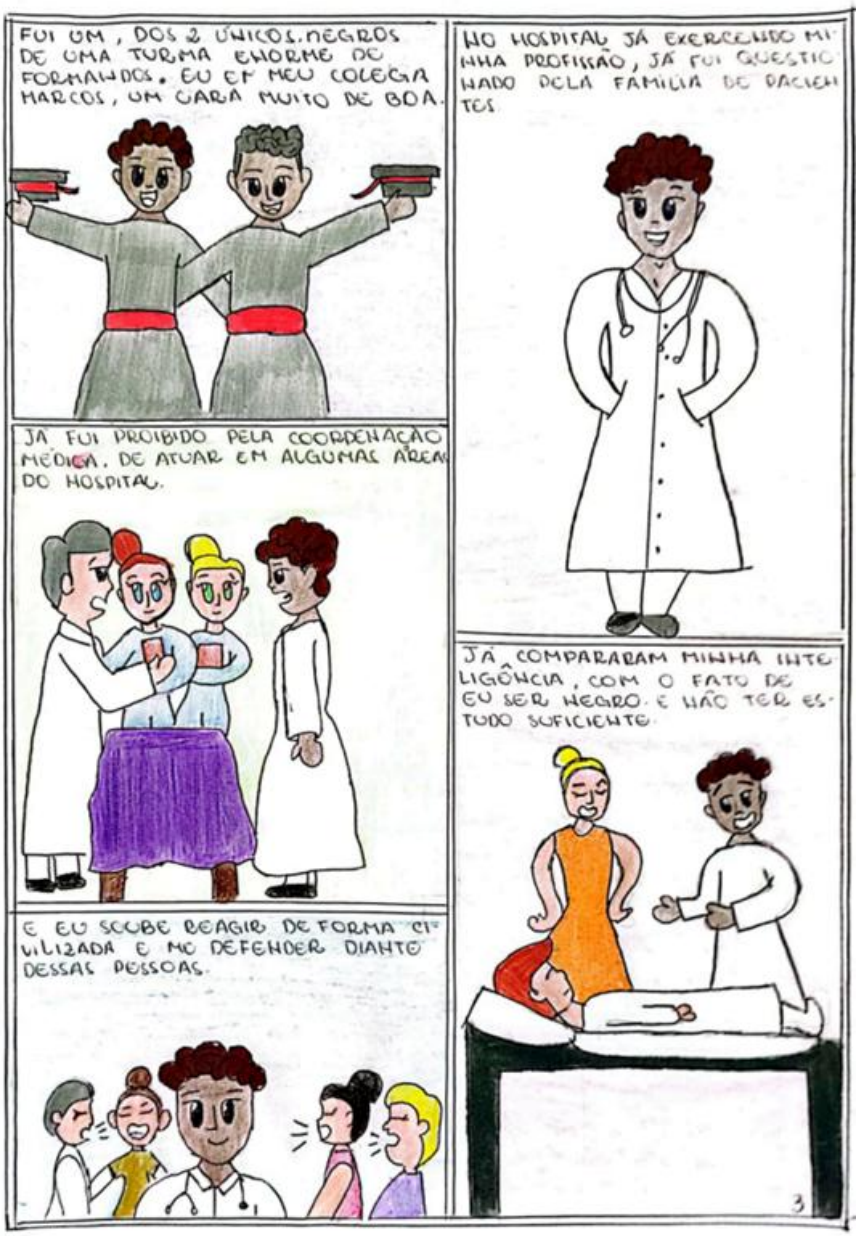
Sobre esse importante recurso visual, Silva (2009) descreve a existência de diferentes tipos de balões, entre os quais se destacam: balão-fala; balão-pensamento; balão-cochicho; balão-berro ou grito; balão-trêmulo; balão de linhas quebradas ou pontiagudas; balão vibrado; balão glacial; balão uníssono; ausência de balão; balões intercalados; balão mudo e balões duplos. O autor também descreve o rabicho ou apêndice como o recurso gráfico que direciona o balão ao personagem que fala ou pensa, aproximando os elementos visuais e verbais e podendo assumir diferentes formas, conforme a criatividade do autor e as necessidades narrativas.

Destaca-se que o conteúdo dos balões articula elementos verbais e visuais, embora a dimensão verbal se apresente de forma predominante nas histórias em quadrinhos. Essa constatação é importante, pois "a leitura, de modo geral, pode

influenciar no comportamento dos indivíduos, agregando valor informativo, reflexivo e de conhecimento para além do simples entretenimento" (Santos; Neves, 2022, p. 6).

A temática da reafirmação identitária também se evidencia na HQ "A cor me persegue", na qual o personagem principal relata suas vivências com o preconceito ao longo de toda a sua trajetória, da infância à vida adulta e profissional. A narrativa demonstra que o racismo independe da idade ou da ocupação, manifestando-se de forma persistente e estrutural.

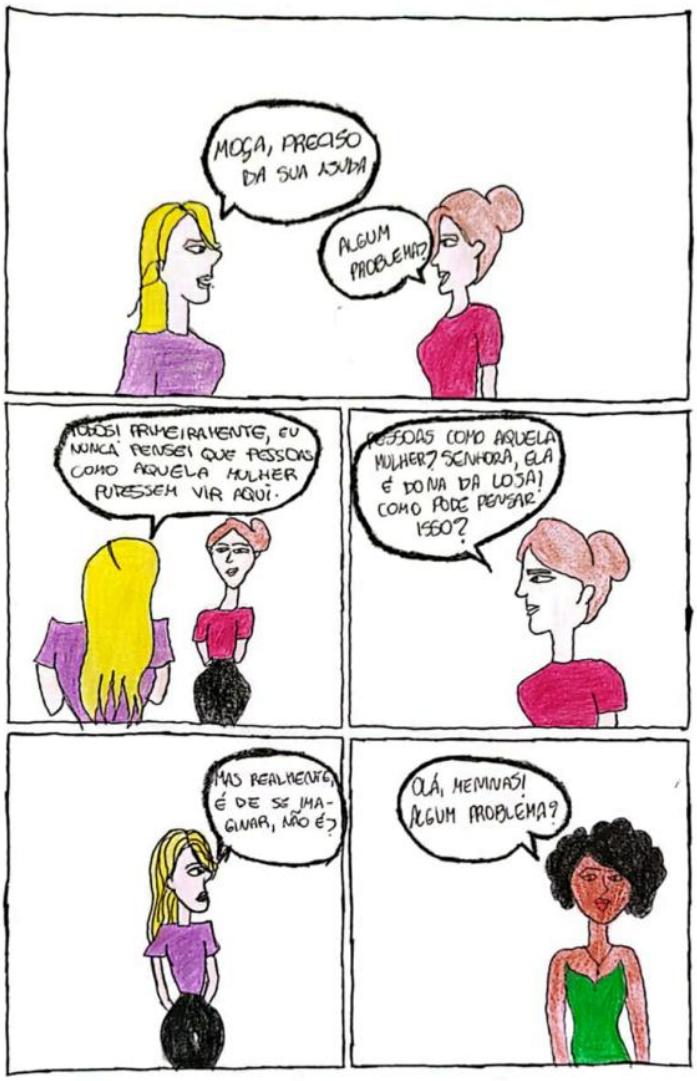
Figura 3 – Recorte da HQ "A cor me persegue".



Fonte: Autores (2025), produção dos estudantes, dados da pesquisa.

A análise da HQ evidencia consonância com o que Lemos (2021) aponta acerca do preconceito racial, caracterizado como uma atitude discriminatória fundada em critérios arbitrários, como cor da pele, etnia, cultura ou origem racial. Essa mesma temática é reforçada na HQ Pele e profissão, que retrata o racismo no mercado de trabalho e o preconceito enfrentado por mulheres negras em cargos de liderança. Na narrativa, uma cliente branca manifesta indignação ao se deparar com uma mulher negra no estabelecimento, chegando a questionar sua presença, apenas para ser surpreendida ao descobrir que a jovem é a proprietária da loja.

Figura 4 – Recorte da HQ "Pele e profissão".



Fonte: Autores (2025), produção dos estudantes, dados da pesquisa.

Tais atitudes configuram-se como juízos prévios e generalizados sobre indivíduos ou grupos, frequentemente fundamentados em estereótipos associados à aparência física, à trajetória familiar ou a constructos culturais. Essa compreensão evidencia que o preconceito constitui a manifestação inicial de uma visão estigmatizante, tornando-se um dos principais alvos da Educação Antirracista e do Letramento Racial Crítico, cujo objetivo central é a desconstrução dessas estereotipias.

Essa análise dialoga com os achados de Neiva (2022), que também identifica, em pesquisas sobre histórias em quadrinhos e racismo, a presença recorrente de hierarquias raciais no cotidiano, evidenciando a permanência do racismo e de suas violências na sociedade brasileira.

O formato sequencial e autobiográfico de “A cor me persegue” reafirma o conceito de racismo como fenômeno sistêmico, reforçando a percepção dos estudantes de que não se trata de um evento isolado. A sucessão de quadros que retratam diferentes fases da vida do personagem — da escola ao ambiente de trabalho — funciona como uma denúncia contínua, utilizando a arte sequencial (Eisner, 2005) para materializar o peso da discriminação. A resiliência final do protagonista, que se recusa a ser definido pela opressão, representa a expressão máxima do protagonismo juvenil e do ideal de prática de liberdade (Hooks, 2024) promovido pela intervenção pedagógica.

No que concerne à oralidade nos quadrinhos, Ramos (2012) destaca que uma mesma palavra pode assumir diferentes formas gráficas — como negrito, itálico ou variações de tamanho — de acordo com a situação ou ação da cena, atribuindo-lhe sentidos distintos. Segundo o autor, quando a palavra assume diferentes configurações visuais, também assume diferentes significados.

> A letra de forma tradicional, geralmente em cor preta e sem negrito, é a mais recorrente nas HQs; letras menores indicam falas sussurradas ou de menor intensidade sonora, enquanto o negrito sugere tom de voz elevado ou maior carga emocional. A intensificação gráfica também pode ser utilizada para destacar termos ou expressões, sem necessariamente indicar aumento de volume sonoro (Ramos, 2012, p. 56–57).

Dito com outras palavras, a escolha do tipo e do formato das letras — incluindo sublinhados ou fontes diferenciadas — pode representar variações linguísticas, emoções ou até outros idiomas, dependendo do contexto narrativo e da

intencionalidade do autor. Desse modo, “as histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que chamamos de linguagem dos quadrinhos” (Ramos, 2012, p. 19).

Em consonância com a oralidade, encontra-se a escrita. Eisner (2010, p. 122) define-a como a “concepção de uma ideia por meio da disposição de elementos imagéticos e da construção da sequência narrativa e do diálogo”. Assim, escrever uma HQ configura-se como um processo singular, uma vez que o autor geralmente é responsável tanto pelo texto quanto pelas ilustrações.

Nesse processo, a imagem passa a funcionar como um enunciado passível de múltiplas interpretações por parte do leitor. Ao articular-se com a palavra, estabelece-se uma fusão que não apenas narra a história, mas também comunica diálogos, sons e outros signos visuais. Todavia, Eisner (2010, p. 121–122) ressalta que o texto da HQ deve conter, essencialmente, a ideia e a narrativa sob a forma escrita, incluindo diálogos e instruções que orientam a composição visual e a sequência da história.

Em síntese, observa-se que a maioria das HQs produzidas no Brasil, sejam elas nacionais ou importadas, apresenta uma predominância de personagens masculinos, brancos e jovens, conforme apontam estudos recentes (Lopes, 2012; Neiva, 2022). Esse dado corrobora a constatação de que a representação de personagens negros ainda é limitada no cenário das histórias em quadrinhos brasileiras.

Para encaminhar as conclusões desta pesquisa, destaca-se que a produção de HQs exigiu dos estudantes o domínio articulado da língua portuguesa — nos aspectos gramaticais e narrativos — em diálogo com elementos visuais, ampliando significativamente suas capacidades comunicativas e interpretativas. Ao utilizarem a linguagem dos quadrinhos para abordar temáticas como racismo, empoderamento e memória, os estudantes transformaram esse gênero em um veículo de afirmação cultural e crítica social. A atividade promoveu, assim, não apenas o letramento literário e gramatical, mas também a compreensão de como as narrativas visuais constroem significados e influenciam percepções sobre a sociedade.

Considerações Finais

Os dados da pesquisa revelaram que o projeto Vozes em Quadrinhos se configurou como um instrumento potente de educação antirracista e intercultural, ao integrar arte, literatura, gramática e história afro-brasileira em uma prática docente comprometida com a cultura de paz e com o enfrentamento do racismo. Ao adotar a criação de Histórias em Quadrinhos (HQs) como metodologia, foi possível promover o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e sociais nos estudantes.

Ademais, a utilização das HQs, por meio de sua linguagem multimodal, proporcionou oportunidades de engajamento dinâmico, estimulando o aprimoramento das capacidades críticas e criativas dos participantes. As HQs produzidas abordaram temáticas centrais, como racismo, resistência, empoderamento e memória, permitindo que os estudantes se conectassem com suas identidades e com a história da população negra no Brasil.

A pesquisa apresenta contribuições relevantes ao evidenciar que a produção de HQs, articulada à Educação Antirracista, constitui uma prática pedagógica interdisciplinar e significativa, capaz de desenvolver habilidades críticas, criativas e sociais, além de promover a inclusão e a valorização da cultura negra. O projeto contribuiu, ainda, para a construção de um ambiente escolar mais inclusivo, no qual estudantes de diferentes origens sociais, inclusive de comunidades periféricas, puderam expressar suas experiências e refletir sobre suas identidades. O enfoque na educação em direitos humanos, no respeito às diferenças e na justiça social encontra-se no cerne da proposta, visando ao fortalecimento das identidades estudantis e à promoção de valores fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

No que se refere às recomendações e implicações práticas, sugere-se a adoção de metodologias interdisciplinares e criativas nas práticas pedagógicas, tendo as histórias em quadrinhos como eixo estruturante para o trabalho com conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileira, conforme preconiza a Lei nº 10.639/2003. Projetos como o Vozes em Quadrinhos contribuem, ainda, para a consolidação de um ambiente escolar inclusivo e acolhedor, impactando positivamente o clima institucional e as relações de convivência. Além disso, a experiência analisada

oferece um modelo concreto e bem-sucedido de operacionalização da Lei nº 10.639/2003 de maneira inovadora e engajadora.

Recomenda-se, também, a institucionalização de projetos antirracistas no Projeto Político-Pedagógico (PPP) das escolas, assegurando tempo, recursos e espaços específicos para sua execução — como mostras culturais, publicações digitais e bancos temáticos de HQs —, bem como a inclusão de orientações nos documentos curriculares oficiais que incentivem o uso de gêneros multimodais (HQs, podcasts, curtas-metragens) como estratégias para o ensino da história e da cultura afro-brasileira e indígena.

Por fim, os resultados da pesquisa demonstram que as Histórias em Quadrinhos não se configuram apenas como uma atividade lúdica, mas como uma estratégia pedagógica consistente e validada para a implementação da Educação Antirracista, e além, configura-se como prática discursiva situada, atravessada por relações de poder e processos identitários. Suas implicações apontam para a necessidade de ações articuladas entre diferentes instâncias: o trabalho docente em sala de aula, por meio de metodologias intencionais; a gestão escolar, com suporte institucional; e as políticas públicas educacionais, por meio de diretrizes, formação continuada e oferta de recursos. Essa articulação mostra-se fundamental para transformar as normativas legais em práticas educativas contínuas e efetivamente transformadoras.

Referências

ALMEIDA, Silvio Luiz de. **Racismo estrutural**. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

ANDRADE, Edwilson da Silva; MARTINS, Analice de Oliveira. **Não seja quadrado! Guia pedagógico para discussão do racismo no ensino fundamental a partir das histórias em quadrinhos - HQs**. Campos dos Goytacazes: Instituto Federal Fluminense, 2026.

ARAÚJO, Gustavo Cunha de. Dialogando com a linguagem visual das histórias em quadrinhos em sala de aula. **Revista de Letras Norte@mentos**, Sinop, v. 6, n. 12, p. 303-317, jul./dez. 2013. https://doi.org/10.30681/rln.v6i12.6890

AZEVEDO, Igor; WEIRICH, Iandra Maria. Contribuições das histórias em quadrinhos no processo de ensino e aprendizagem de história. **Reflexão e Ação**, v. 33, n. 1, 2025. https://doi.org/10.17058/rea.v33i1.19823

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2015.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

CAVALLEIRO, Eliane. Educação anti-racista: compromisso indispensável para um mundo melhor. *In*: CAVALLEIRO, Eliane. (Org.). **Racismo e anti-racismo na educação:** repensando a escola. São Paulo: Selo Negro, 2001, p. 141-60.

DEFFUNE, Priscila Del Claro. **Quadrinhos em ação:** o uso pedagógico das histórias em quadrinhos na formação de leitores. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa) – Departamento de Linguística, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. *In*: SCHNEUWLY, B; DOLZ, J. (Orgs.). **Gêneros Orais e escritos na escola**. São Paulo: Mercado das Letras, 2004, p. 95-128.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FERREIRA, Aparecida de Jesus. **Letramento racial crítico através de narrativas autobiográficas:** com atividades reflexivas. Ponta Grossa: Estúdio Texto, 2019.

FERREIRA, Aparecida de Jesus. **Identidades Sociais de Raça em Estudos da Linguagem:** Com Atividades Reflexivas. Ponta Grossa, Pr: Editora Estúdio Texto, 2018.

GOMES, Nilma Lino. Alguns termos e conceitos presentes no debate sobre relações raciais no Brasil: uma breve discussão. *In*: BRASIL. **Educação Anti-racista:** caminhos abertos pela Lei federal nº 10.639/03. Brasília, MEC, Secretaria de educação continuada e alfabetização e diversidade, 2005, p. 39-62.

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir:** a educação como prática da liberdade. tradução de Marcelo Brandão Cipolla. 3 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2024.

LOPES, Romildo Sergio. Representação da identidade negra nas histórias em quadrinhos. In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. Ouro Preto, 2012.

NEIVA, Lucas Mello. **Deuses brancos, exploradores e selvagens:** histórias em quadrinhos e imaginário racial no Brasil (anos 1930 a 1940) 299f. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2022.

OECD. **Skills for social progress**: the power of social and emotional skills. Paris: OECD, 2015. https://doi.org/10.1787/9789264226159-en

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2012.

SANTOS, Andréia Pereira; NEVES, André Roberto Custódio. Quadrinhos, cultura e sociedade: contribuições das narrativas sequenciais para formação do leitor. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 20, p. e022002, 2022. https://doi.org/10.20396/rdbci.v20i00.8667789

SILVA, Lays Barroso da; ARAUJO, Gustavo Cunha de. A categoria “Histórias em quadrinhos na Educação” nas bases SciELO e Web of Science. **9ª Arte: Revista Brasileira**

de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos, São Paulo, v. 13, p. e233251, 2025. https://doi.org/10.11606/2316-9877.2025.v13.e233251

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** 18. ed. São Paulo: Cortez, 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das histórias em quadrinhos no ensino. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto E. (Orgs.). **Curso de história em quadrinhos:** para educadores e pesquisadores. São Paulo: Peirópolis, 2012, p. 25-34.

Recebido em 28/01/2026
Aceito em 12/06/2026

PAISAGENS ACERCA DO ENSINO DA DANÇA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: ISABEL MARQUES E PISTAS SOBRE O CORPO

Alexsander Barbozza da Silva[1]

Resumo: O estudo propõe investigar algumas pistas conceituais sobre o corpo presentes nas obras da artista/docente Isabel Marques, que contribuem para a construção de paisagens em torno do debate do Ensino da Dança nas etapas da Educação Básica. A discussão se ancora em uma seleção de livros e artigos publicados pela autora entre 1990 e 2014, a partir dos quais são mobilizadas as seguintes pistas: (1) Corpo Instrumento; (2) Corpo Concha; (3) Corpo "Projeto de Comunidade" / Corpo Social; (4) Corpo Lúdico; (5) Corpo Cênico; e (6) Corpo Cidadão. Nesse percurso, as proposições de Marques evidenciam um compromisso com a centralidade das questões sociais no Ensino da Dança, configurando seus conceitos de corpo como operadores que tensionam práticas pedagógicas e afirmam a dança como campo implicado na transformação social e na produção de direitos.

Palavras-chave: Ensino da Dança; Isabel Marques; Educação Básica; Corpo.

LANDSCAPES OF DANCE EDUCATION IN BASIC EDUCATION: ISABEL MARQUES AND CONCEPTUAL CLUES ON THE BODY

Abstract: This study aims to investigate conceptual clues regarding the body present in the works of artist/educator Isabel Marques, which contribute to the construction of landscapes surrounding the debate on Dance Education across the stages of Basic Education. The discussion is grounded in a selection of books and articles published by the author between 1990 and 2014, from which the following conceptual clues are mobilized: (1) Body as Instrument; (2) Shell Body; (3) "Community Project" Body / Social Body; (4) Playful Body; (5) Scenic Body; and (6) Citizen Body. In this trajectory, Marques' propositions reveal a commitment to the centrality of social issues in Dance Education, configuring her concepts of the body as operators that tension pedagogical practices and affirm dance as a field implicated in social transformation and the production of rights.

Keywords: Dance Education; Isabel Marques; Basic Education; Body.

[1] Artista-docente da Dança. Doutorando, Bolsista de Doutorado da FAPESB e Mestre em Dança pelo PPGDança/UFBA. Especialista em Arte/Educação pela FAVENI e Licenciado em Dança pela UFPE. Tenho acompanhado as pistas que atravessam os processos de ensino-aprendizagem em Dança na escola brasileira, com atenção à cidade do Recife, seguindo os deslocamentos entre práticas, currículo e formação inicial docente e os encontros que fazem emergir outros modos de ensinar-aprender a dançar. Atualmente, sou docente substituto da Licenciatura em Dança da UFPE. E-mail: abarbozza@outlook.com.
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1264-2241.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/9550386768926053.

Introdução — Entre técnica, expressão e contexto: o corpo no Ensino da Dança como ponto de partida

> *O primeiro elemento definidor de uma metodologia para o ensino da dança é o* ***conceito de corpo*** *subjacente tanto à prática artística quanto educacional do professor*
> (Marques, 2003, p. 143)

As pistas lançadas pela docente Isabel Marques, presentes no texto *Metodologia para o ensino da dança: luxo ou necessidade?*, se estendem desde o início dos anos 2000. Duas décadas depois, elas ainda impulsionam a revisitação das ideias de corpo que orientam as práticas de ensino, tanto nas Licenciaturas em Dança quanto aos processos pedagógicos na Educação Básica[2]. Essa reflexão continua a guiar trajetórias críticas e criativas no Ensino da Dança, desafiando 'práticas consolidadas' e convidando a repensar o corpo como território de conhecimento, resistência e transformação.

No horizonte dessas ideias, Marques (2007, p. 162) acrescenta que: "[...] compreender 'o fenômeno do corpo' em sua multiplicidade tornou-se requisito obrigatório para aqueles que trabalham com seres humanos, especialmente para os que atuam na educação contemporânea, encarregados e desafiados por esse campo." A autora ainda nos aponta que: "[...] o primeiro elemento definidor de uma metodologia para o ensino da dança é o conceito de corpo subjacente tanto à prática artística quanto educacional do professor" (Marques, 2003, p. 143).

No curso dessa rota, vemos que é a partir do conceito e das leituras do corpo mobilizados por quem ensina que a sala de aula se delineia, ou seja, são essas interpretações que constroem realidades educacionais em dança, as quais podem tanto reproduzir quanto transgredir o *status quo*. Assim, o Ensino da Dança torna-se um campo político, onde se disputa não apenas **o que** se ensina, mas também **como** e **para quem** se ensina, evidenciando que toda escolha pedagógica carrega consigo uma visão de corpo, de dança, de educação e de sociedade.

A partir dessas proposições de Isabel Marques, publicizadas entre os anos de 1990 e 2014[3], este texto propõe investigar algumas linhas conceituais sobre o corpo

[2] Na atualidade, a Educação Básica organiza-se em Educação Infantil, Ensino Fundamental (anos iniciais e finais) e Ensino Médio.

[3] Na composição desta paisagem, tomamos como guia os textos e obras de Marques: *A dança criativa e o mito da criança feliz* (1997); *Corpo, dança e educação contemporânea* (1998); *Ensino da dança Hoje: textos e contextos* (1999); *Revisitando a dança educativa moderna de Rudolf Laban* (2002); *Metodologia*

presentes em suas obras, fazendo-as vibrar em relação ao debate do Ensino da Dança nas etapas da Educação Básica. Vale ressaltar que um único artigo não daria conta de abarcar todas as proposições de Marques, nem esse é o objetivo. Em diálogo com o pensamento deleuze-guattariano (1995;1996), suas ideias podem ser compreendidas como linhas de fuga[4], produzindo deslocamentos e abrindo possibilidades que escapam a leituras fixas ou conclusivas.

Nesse movimento, optamos por acompanhar os cruzamentos possíveis entre essas proposições, configurando o estudo como uma invenção[5] em diálogo com os fluxos e dobras que emergem da obra da autora. Nesse percurso, não buscamos fixar conceitos ou estabelecer correspondências diretas, mas acompanhar seus deslocamentos, tensionamentos e reverberações no campo do Ensino da Dança. Trata-se, portanto, de uma leitura situada, que se produz no encontro com os escritos de Isabel Marques, não com a pretensão de fixar sentidos, mas de compor com suas proposições, assumindo seu caráter interpretativo e implicado, na medida em que também é atravessada por nossos próprios percursos, interesses e modos de ver.

É nesse percurso de leitura que se torna possível perceber como, a partir de seus escritos, as proposições de Isabel Marques se orientam sobretudo pela investigação de metodologias para o Ensino da Dança no contexto contemporâneo, iniciando-se no âmbito escolar e, gradualmente, estendendo-se a outros espaços educativos. Nesse percurso, desenham-se também diferentes maneiras de pensar o corpo, revelando múltiplas leituras e modos de abordagem que permanecem em constante movimento, sempre abertos a novos deslocamentos e possibilidades. Essa trajetória se evidencia nas introduções de *De tripé em tripé: o caleidoscópio do ensino*

para o ensino da dança: luxo ou necessidade? (2003); *Dançando na escola* (2007); *De tripé em tripé: o caleidoscópio do ensino de dança* (2010a); *Linguagens da dança: arte e ensino* (2010b); *Dança-educação ou dança e educação? Dos contatos às relações* (2010c); *Notas sobre o corpo e o ensino da dança* (2011); *Oito razões para o ensino da dança na escola* (2012a); *Interações: crianças, dança e escola* (2012b); *Dança na escola: arte e ensino – Introdução* (2012c); *Corpos lúdicos: corpos que brincam e jogam* (2013); *Corpos e dança na educação infantil* (2014a); *Processos colaborativos da Dança na Escola* (2021).

[4] Para Deleuze e Guattari (1996, p. 22): "[...] É seguindo uma relação meticulosa com os estratos que se consegue liberar as linhas de fuga, fazer passar e fugir os fluxos conjugados, desprender e intensidades contínuas para um CsO. Conectar, conjugar e continuar: todo um "diagrama" contra os programas ainda significantes e subjetivos".

[5] Segundo o que dispõe Virginia Kastrup (2001, p. 26): "A política da invenção consiste numa relação com o saber que não é de acumular e consumir soluções, mas de experimentar e compartilhar problematizações, e a adoção da arte como ponto de vista faz parte desta política".

de dança (Marques, 2010a) e *Oito razões para ensinar dança na escola* (Marques, 2012a).

Nas coordenadas traçadas por Marques (2012b, p. 24), "[...] embora as experiências das décadas de 1960-1970 tenham transmutado os conceitos de dança cênica na sociedade ocidental, essas experiências pouco modificaram os conceitos de ensino da dança [...]". A investigação da autora parte de uma postura crítica em relação às perspectivas restritas, centradas nas duas abordagens predominantes do ensino-aprendizagem da Dança: a por meio dos repertórios[6] e via expressão, conhecido como dança criativa. Ainda assim, vale ressaltar que tais práticas permanecem fortemente presentes no cotidiano da Educação Básica.

No que se refere ao primeiro, para Isabel (2012b), essa abordagem está relacionada a práticas de ensino-aprendizagem centradas na técnica, na repetição de passos e na assimilação de códigos coreográficos pré-estabelecidos. Sobre isso, Marques (2012b, p. 22) adverte: "Aprender repertório não é, absolutamente, 'errado', mas, certamente, uma forma bastante limitada de trabalhar a dança em situação escolar". A autora reforça, ainda, que a mera reprodução mecânica de repertórios tende a formar: "[...] corpos silenciados, apáticos, não participantes e/ou expressivos" (Marques, 2012b, p. 41).

Ainda assim, observa-se que o ensino de repertório na Educação Básica, historicamente, tem se centrado em grande parte na construção de espetáculos e performances de dança, vinculadas às atividades do calendário escolar e aos festivais. Nesse contexto, o processo de ensino-aprendizagem frequentemente se torna secundário, com foco na execução "perfeita" dos passos e no produto artístico (Marques, 2007). Entretanto, essas proposições não permanecem estáticas: transformam-se com a inserção paulatina de docentes licenciados em Dança, abrindo espaço para a investigação de outros modos de ensino-aprendizagem e favorecendo a emergência de práticas mais diversificadas no âmbito formal.

[6] Para Marques (2012b, p.40): "Cada repertório de dança é recorte de uma época, de um espaço geográfico, de um modo de ver e entender o mundo. Assim, ao dançá-los, temos a oportunidade de compreender em nossos corpos essas épocas, espaços, pessoas, relações. Para que isso aconteça, no entanto, é necessário que as danças de repertórios sejam em primeiro lugar, escolhidas com critérios e, em segundo, ensinadas com amplitudes, profundidade e clareza".

Para Isabel (1998, p. 72), essa perspectiva pedagógica em Dança estaria fomentando a criação de **corpo instrumento**:

> [...] a concepção de corpo como instrumento da dança, como meio, "máquina" para produção artística. O corpo nesta concepção é algo a ser controlado, dominado e aperfeiçoado segundo os padrões técnicos que exigem do dançarino uma adaptação e submissão corporal, emocional e mental àquilo que está sendo requerido dele externamente.

Nessa perspectiva, percebe-se que o corpo, nesse tipo de abordagem, é tratado de forma reduzida, com o foco quase exclusivamente voltado à execução externa da técnica de dança. Essa prática de ensino-aprendizagem aproxima-se da perspectiva de educação bancária denunciada pelo educador recifense Paulo Freire (2002; 2005), tanto na concepção de um **corpo objeto**, a quem se nega a capacidade de intervir na realidade, quanto na centralidade da pessoa docente como detentora e transmissora exclusiva do saber. Como resultado, às pessoas estudantes resta o papel de memorizar e repetir de forma mecânica, sem espaço para deslocamentos, rotas de contorno ou trajetórias críticas no aprendizado.

Nessa lógica, o Ensino da Dança limita as possibilidades de compreensão das múltiplas dinâmicas do corpo nas relações sociais. O papel pedagógico passa a se restringir à indicação de como os estudantes devem se mover, apoiando-se em códigos corporais pré-definidos, o que os conduz à repetição de passos e à memorização de sequências coreográficas, mantendo o contato com a dança[7], mas afastando-os de suas dimensões críticas e transformadoras.

À vista do exposto, Marques (2010b, p. 37) nos apresenta que:

> Podemos também tomar como exemplo aulas de danças brasileiras que se restringem à memorização de uma coreografia (um repertório) ou ao histórico dessas manifestações. Caso sejam centradas somente no ensino e aprendizagem do movimento, dificilmente trabalharão com processos de leituras da dança/mundo. As redes de relações que formam a dança/arte são bem mais amplas do que os passos que constituem um repertório, o que não invalida, absolutamente, a

[7] Para Marques (2010c), existe uma diferença significativa entre o ensino da dança por meio do contato e da relação. No primeiro caso, os indivíduos "[...] são movidos somente pelo instinto, podem estar agindo passiva e ingenuamente, meros reflexos de situações" (p. 29). Já o ensino orientado pela relação propõe um "[...] aprofundamento, ampliação, crítica e transformação do conhecimento. As relações dificilmente não transformam" (p. 30-31).

> importância deste aprendizado. Ou seja, aprender repertório é muito importante principalmente os de nossa cultura local, mas se almejamos educar leitores de mundo, não podemos reduzir esse aprendizado a cópias mecanizadas.

Entretanto, Marques (2012b) não propõe a rejeição do ensino de repertórios nas aulas de dança, mas sinaliza que eles constituem apenas uma das possibilidades para a Dança enquanto linguagem artística, sendo limitado restringir seu ensino a essa dimensão. Para que o conhecimento se desdobre de forma mais profunda, a escolha dos repertórios pode traçar percursos reflexivos, conduzindo docentes por rotas investigativas, ao longo do aprendizado: o que os estudantes irão aprender sobre a Dança, sobre si mesmos, sobre o outro e sobre o mundo em que vivem.

Esses processos se realizam por meio da contextualização, corporificação e (re)criação dos repertórios, permitindo que as pessoas estudantes deixem de ser meras reprodutoras de códigos para se tornarem criadoras em Dança (Marques, 2012b). Nessa direção, a autora propõe uma reflexão sobre o ensino dos repertórios das danças brasileiras, afastando-se de perspectivas fundamentalistas e multiculturalistas (Marques, 2007). Assim, os estudantes produzem sentidos a partir de suas experiências e atravessamentos, constituindo o corpo como território de invenção e experimentação em contínuo (re)fazer no mundo.

Por sua vez, em relação ao Ensino por meio da expressão, conhecido como "dança criativa", a artista/docente[8] (Marques, 1997, p. 29) nos sinaliza que:

> Comecemos com a própria "dança criativa", termo difundido principalmente nos países de língua inglesa (a chamada *creative dance*). Este termo sugere que as aulas de dança devem permitir e incentivar os alunos a experimentar, explorar, expandir, "colocar seu eu" no processo de experimentação de gestos e de movimentos. Ou seja, devemos possibilitar que os alunos, literalmente, "criem" suas danças com seus corpos e emoções.

Posto isso, rastros dessa concepção de ensino podem ser identificados no Brasil entre as décadas de 1960 e 1980, sobretudo na região Sudeste (São Paulo e Rio de Janeiro), onde diferentes agentes da dança, inclusive em espaços não formais, buscavam sua inserção no contexto escolar, em diálogo com proposições da Dança

[8] A partir de Marques (2014b, p. 19), artista/docente "[...] é aquele que, numa mesma proposta dança e educa: educa dançando e dança educando".

Moderna (Barbozza; Damasceno, 2022). Segundo Marques (1997), tais movimentos pedagógicos fomentaram a emergência de conceitos como “expressão corporal”, “dança expressiva”, “dança livre” e “dança educativa”[9], em contraposição a práticas centradas na execução de passos e na reprodução de repertórios.

Nessa direção, o Ensino da Dança passa a considerar as pessoas estudantes como agentes de experiência, atravessadas por emoções e modos de expressão, como afirma Isabel (1997, p. 39):

> [...] grande parte dos discursos presentes da literatura da “dança criativa” idolatravam a possibilidade de *autodesenvolvimento* da criança: autoexpressão, autoconhecimento, autolibertação, autocontrole, autoeducação. Em outras palavras, a *educação centrada no aluno* é o que mais caracteriza os princípios educacionais desta modalidade de dança.

Neste desenhar, Marques (2014a) indica que essa abordagem pedagógica entendia as aulas de dança como espaços para que crianças pudessem “dançar livremente”, cabendo à pessoa docente criar estímulos mínimos para que os sentimentos dos estudantes se expressassem por meio da dança. O ensino-aprendizagem ocorria a partir de estímulos sensoriais, da improvisação e de seus elementos, incluindo o uso de objetos do cotidiano (Marques, 1999; Barbozza; Damasceno, 2022), priorizando o processo em relação ao produto final.

Esses estudos parecem ter contribuído para a articulação dos vínculos entre os Estudos da Educação Somática e o Ensino da Dança no país, refletindo-se sobretudo nos currículos da formação inicial de docentes e, possivelmente, nas práticas de quem se formou nesse período e ingressou nas universidades. Tais trajetórias, ao atravessar a formação e a atuação docente, podem ter influenciado de diferentes modos os contornos que o Ensino da Dança assumiu na Educação Básica, ampliando suas possibilidades de abordagem e deslocando compreensões antes restritas ao ensino da técnica.

[9] Esse conceito se desenvolve no Brasil vinculado aos estudos labanianos, sendo traduzido e apropriado por artistas brasileiros que estudaram no exterior e trouxeram essas teorias para o país. Dentre eles, destaca-se Duschenes, uma das responsáveis por difundir essas abordagens em território nacional (Marques, 1997; 2002; Scialom, 2009).

Acerca desta questão da Educação Somática, Marques (2010b, p. 87) nos sinaliza que:

> As práticas de Educação Somática, por definição, não buscam imprimir padrões, mas, ao contrário, possibilitar descobertas corporais do ponto de vista de quem percebe, sente, conhece o próprio corpo. As diferentes práticas de Educação Somática pretendem estabelecer experiências corporais que tenham a primeira pessoa como referência, permitindo e enfatizando, assim, as diferenças corporais e a multiplicidade de percepção.

Embora as práticas de Educação Somática valorizem o corpo como lugar de percepção e produção de conhecimento de si, é possível problematizar que, em determinados contextos, esse foco na primeira pessoa pode tensionar a dimensão coletiva da experiência corporal, deslocando-a das relações sociais e das estruturas de poder que atravessam os corpos no mundo. Ao privilegiar a percepção individual, corre-se o risco de atenuar as dinâmicas sociais, políticas e culturais que condicionam as possibilidades de movimento, expressão e pertencimento de corpos historicamente situados.

Nessa perspectiva, Marques (2011, p. 32) sugere que determinadas abordagens pedagógicas em Dança, seja por meio da expressão ou da Educação Somática, poderiam conduzir à formação de **corpos conchas**:

> Não raro nem intencional, mas é possível perceber que nossa atuação docente na área de dança tem historicamente forjado novas conchas para nossos alunos se escondam, se isolem, se esqueçam de suas realidades essas que paradoxalmente vivem em seus corpos e estão necessariamente presentes nas aulas de dança.

Essa metáfora sugere que o Ensino da Dança, quando desvinculado da reflexão sobre o corpo e o contexto social, pode gerar barreiras internas que limitam a participação, a expressão e a construção de sentidos. Dessa forma, parece importante ampliar o espaço das aulas para que os corpos possam se movimentar de maneira significativa, conectando-se com suas vivências e com o mundo que os cerca. Ao possibilitar essa conexão, o Ensino da Dança configura-se como um espaço de escuta, criação e experimentação, no qual os corpos não apenas externalizam sensações, mas se colocam em relação com suas próprias histórias, com o coletivo e com o mundo que os atravessa.

Em oposição a essas proposições pedagógicas em Dança, ora centradas na reprodução de códigos de movimento, ora na ênfase exclusiva na dimensão sensível das pessoas estudantes, a docente Isabel Marques (1999, p. 76) propõe uma lógica educativa em Dança articulada à sociedade:

> Assim, a educação *através* da dança estaria assumindo outro sentido no mundo hoje: não mais centrada no aluno e em suas experiências pessoais de emoção e expressão, como sugeriu Laban, mas *centrada na sociedade* e nas relações que podem se estabelecer entre ela, o aluno e a dança.

Conforme as docentes Adriana de Farias Gehres (2008) e Ana Paula Abrahamian de Souza (2010), as produções de Marques estariam assentadas numa concepção de Ensino da Dança Interacionista. Quer isto dizer, na construção de pensamento marcado pela incorporação dos elementos propostos pelos estudos pós-modernos, a saber: o fim das metanarrativas, a oposição ao universalismo, a valorização da diferença cultural e a denúncia das microfísicas do poder.

Com isso, Isabel, na década de 1990, elaborou a **Metodologia para o Ensino da Dança no Contexto** (Marques, 1999), fundamentada filosoficamente nos estudos do educador Paulo Freire e ampliada a partir dos estudos labanianos. Dessa forma, a proposta metodológica se estrutura em: **Textos da Dança** (improvisação, composição e repertórios); **Sub-textos da Dança** (elementos estruturais da dança, a coreologia e os conhecimentos socioafetivo-culturais); e **Contextos da Dança** (história, música, cinesiologia, antropologia, anatomia, estética crítica etc.). Ainda assim, textos, sub-textos e contextos da Dança se articulam pelos contextos das pessoas estudantes.

Outrossim, Marques (2003) nos sinaliza a **quadra de princípios articuladores** que estão presentes em suas proposições metodológicas e que deveriam servir como bússola para criação de outras proposições pedagógicas em Dança na atualidade, são elas: problematização, articulação, crítica e transformação (2003; 2012b). Logo, nos sinaliza que:

> Essas quatro faces desenham em suas intersecções e encontros caminhos e estradas que propõem possibilidades de leituras revestidas de sentido da dança/mundo que propoẽm a construção de pontes para compreensão, a desconstrução e a transformação das relações entre arte, o ensino e a sociedade (...) são as faces, atitudes e também escolhas (...) as faces de quadra articuladora se ordenam e se

> encontram de forma não hierárquica, não linear e não fatalista (Marques, 2010b, p. 194-195).

Nesse atravessamento, as práticas de ensino-aprendizagem em Dança, no contexto escolar, deveriam conduzir os/as estudantes ao desenvolvimento de atitudes corporais pautadas na problematização, na articulação, na crítica e na transformação. Em outras palavras, formar pessoas que se pronunciam no mundo de maneira ativa, não estática, em constante movimento e transformação.

Ao nosso entendimento, nesta perspectiva, o Ensino da Dança pode ser pensado como um caminho potencial para o desenvolvimento da cidadania contemporânea, suscitando o questionamento das diferenças, a reflexão sobre as opressões e a construção de possibilidades para uma educação mais justa, tendo como ponto de partida "a dança e suas relações" (Marques, 2010b).

Posteriormente, a autora propõe uma articulação da proposta da Dança no Contexto (citada acima), com a Abordagem Triangular (desenvolvida pela docente Ana Mae Barbosa, no início da década de 1980). Com efeito, Isabel (2010b) desenvolve a proposta intitulada **Caleidoscópio do Ensino da Dança**, formado pelos tripés: **Arte/Dança** (fazer, apreciar e contextualizar); **Ensino** (conhecer-se, conhecer os outros e conhecer o meio) e **Sociedade** (vivida, percebida e imaginada)[10].

Com o interesse em promover uma maior articulação e profundidade nesta última proposição metodológica, Marques (2010b) nos aponta percursos relevantes para uma compreensão mais ampla da Linguagem da Dança[11]. Para a autora, essa linguagem é estruturada por **componentes**[12]: quem/com quem se move?, onde se move?, o que se move?, como se move?, por que se move?, e pelos **campos de significação da dança**: o movimento, o intérprete e o espaço cênico. Trata-se, portanto,

[10] No texto *Corpos e Dança na Educação Infantil*, Marques (2014a) propõe uma aproximação das subdivisões do debate acerca da Sociedade e elabora os conceitos de: corpos vividos, corpos percebidos e corpos imaginados.

[11] Para Marques (2010a, p. 32): "Entender a dança como linguagem quer dizer, pensá-la sob o viés proposto pelos Estudos da Linguagem: compreender que a dança dançada, o ato de dançar, aquilo que se concretiza e se apresenta - o trabalho coreográfico ou de improvisação - é uma escolha, é possível ordenação potencialmente estética de um conjunto de signos que propõem como dança ao universo da leitura. Ao mesmo tempo, entender a dança como linguagem é pensar que ela propõe uma forma de ler os atos da dança dançadas, concretas - e suas interfaces com o mundo".

[12] Sob a perspectiva de Marques (2010a, p. 107), os componentes: "[...] não determinam bases ou fundamentos para o conhecimento, mas sim ampliam e ramificam motivações, intenções e razões".

de uma linguagem que só pode existir na relação com o outro, no reconhecimento da alteridade e em diálogo com o mundo. Como resultado, essa abordagem nos interpela a uma dimensão política do Ensino da Dança e ao seu compromisso social diante das urgências e questões do nosso tempo.

Deste modo, espera-se que este escrito funcione como uma mola propulsora para um mergulho nos estudos de Marques, oferecendo vestígios de investigação para docentes e pesquisadores, que têm a Dança na Educação Básica como bússola, inspirando novas reflexões, práticas e possibilidades de estudo, e contribuindo para o fortalecimento de uma educação pela dança, sensível, crítica e fundada na paixão pela liberdade e no compromisso com a transgressão social (bell hooks, 2017).

Durante sua produção teórica, a docente Isabel Marques desenvolve diferentes conceitos de corpo, entre eles: (1) Corpo Instrumento; (2) Corpo Concha; (3) Corpo "projeto de comunidade" / Corpo social; (4) Corpo Lúdico; (5) Corpo Cênico e (6) Corpo Cidadão. Os dois primeiros conceitos foram discutidos anteriormente. A seguir, propomos refletir sobre os demais, buscando identificar possíveis direções que cada um deles possa sugerir para o debate sobre o Ensino da Dança no contexto da educação formal, sem encerrar interpretações ou delimitar usos definitivos.

- **Corpo "projeto de comunidade" ou corpo social**

A artista/docente Isabel Marques, baseando-se nos pressupostos de Don Johnson (1990), traz para o debate do Ensino da Dança o conceito de corpo enquanto um "projeto de comunidade". Para Marques (2012, p. 32):

> Nossos corpos são composições entre nossa etnia, gênero, classe social, crenças, idade, orientação sexual, biotipo, vivências estéticas, preparo corporal etc. Todas essas categorias se cruzam em nós constituindo nossos corpos. São também esses cruzamentos, essas relações, essas redes e interações de categorias sociais que nos diferenciam. Ou seja, embora estejamos atrelados aos projetos comunitários citados por Johnson, cada um de nós é único, pois o cruzamento entre essas diversas categorias (idade, gênero etc.) é pessoal, intransferível.

A partir dessa perspectiva, a autora nos leva a pensar no corpo enquanto construções que se estabelecem por meio das relações sociais, propondo, assim, um reconhecimento dos marcadores sociais e suas intersecções na composição dele. Ainda assim, precisamos entender que estes mesmos marcadores, que compõem os corpos "projetos de comunidades", são determinantes para as elaborações das realidades cotidianas, ao passo que legitimam socialmente quem terá direito à vida e acesso aos bens de sobrevivência (alimentação, moradia, educação e saúde).

Em adição, Marques (1998) nos sinaliza que esses marcadores sociais evidenciam as multiplicidades e diversidade de corpos em nossas salas de dança. Contudo, seria necessário ampliar o debate para além da perspectiva da diversidade e multiplicidade dos corpos nas aulas de dança, para entender como suas constituições se dão paralelamente ao processo de diferenciação social na qual são submetidos os corpos.

No livro *Identidade e Diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais*, o professor Tomaz Tadeu da Silva (2000) nos explica que a diferenciação é o processo fulcral pelo qual a identidade e a diferença são construídas, de modo que se encontra organizado a partir das seguintes etapas: a exclusão ("estes pertencem, aqueles não") a demarcação da fronteira ("nós" e "eles"), a classificação ("bem ou mal", "puros e impuros") e a normalização ("nós somos normais; eles são anormais").

Certamente, entendemos que a obra citada tem como proposição central as questões das identidades. Por sua vez, esse debate nos auxilia a compreender a diferença como um processo histórico e socialmente construído, atravessado por dimensões de poder, e não como algo dado de maneira natural. Nesse sentido, ao pensarmos sua constituição com/no corpo, reconhecemos o corpo como um território no qual identidades e diferenças são produzidas, negociadas e (re)significadas continuamente.

A partir disso, nos arriscamos a afirmar que os corpos, constituídos na intersecção de múltiplos marcadores sociais, são cotidianamente atravessados por processos de diferenciação: realidades de exclusão, demarcação de fronteiras, classificações e tentativas de normalização. Diante desse cenário, cabe indagar se nossas aulas de dança têm operado como dispositivos de manutenção dessas diferenciações

ou se, ao contrário, têm se configurado como espaços de problematização e transgressão delas.

Esses processos se manifestam de forma consciente ou não nas práticas pedagógicas, revelando-se em situações concretas: corpos que executam melhor a coreografia ocupam a frente da sala, enquanto aqueles com mais dificuldades ficam na parte de trás, evidenciando demarcações espaciais; a organização em filas de “homens” e “mulheres” exclui pessoas que não se enquadram nesse binômio de gênero; a ausência de corpos com deficiência é naturalizada; e corpos gordos são submetidos a violências classificatórias, como se o espaço das aulas de dança não lhes pertencesse, entre outras situações.

A pensadora negra bell hooks (2017) observa com precisão que as violências sociais já estruturam a sala de aula antes mesmo de a pessoa docente iniciar o conteúdo. Nesse sentido, ela aponta que apenas reconhecer os marcadores sociais não é suficiente, pois tal reconhecimento por si só não garante que a sala de aula se constitua como um espaço de transformação social. Ao adentrarem o ambiente educacional, as pessoas discentes carregam em seus corpos as marcas dos processos de diferenciação social, presentes tanto em suas vivências quanto nas formas como se relacionam com o mundo e entre si.

Sendo assim, os marcadores sociais podem constituir uma importante possibilidade de investigação para a reflexão e a reformulação das premissas pedagógicas no Ensino da Dança na contemporaneidade. A partir deles, torna-se possível questionar os modos como as realidades são construídas, tanto nas dinâmicas da sala de aula e nas relações entre docentes e discentes quanto nos contextos sociais mais amplos. Além disso, esses marcadores evidenciam questões que atravessam os corpos e que podem ser problematizadas e debatidas por meio do Ensino da Dança.

Isso significa compreender que as dinâmicas desses marcadores sociais também se constituem na própria dança. Um exemplo pode ser observado na ausência dos corpos de mulheres em determinadas danças brasileiras, justificada por discursos infundados que associam a menstruação à “impureza”. Tal lógica pode indicar não apenas a presença de um espaço atravessado pelo machismo e pela transfobia, uma vez que a menstruação não é uma experiência restrita às mulheres.

Nessa mesma direção, é preciso considerar ainda as lógicas do racismo, que buscam invisibilizar os saberes em dança das pessoas negras e indígenas brasileiras, relegando-os a um lugar secundário tanto na Educação Básica quanto nos cursos de Licenciatura em Dança. Como artistas das Danças Tradicionais de Pernambuco e egressos da formação inicial docente na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), sempre me pareceu estranho que o curso em Recife não refletisse, de fato, as danças dessa região. Estudávamos com profundidade Rudolf Laban e a Educação Somática, aportes importantes para o campo, mas havia pouco ou nenhum espaço para investigar, com o mesmo rigor, os saberes das danças tradicionais locais.

À vista disso, parece relevante repensar a perspectiva romantizada do corpo enquanto diversidade, entendida como algo estático e completo em si, nas aulas de dança. A ausência de um olhar crítico sobre as questões sociais pode conduzir à construção de uma realidade idealizada, na qual se supõe que todos os corpos ocupam o mesmo lugar na cena social, desconsiderando as desigualdades e os mecanismos sociais que produzem hierarquizações e exclusões no cotidiano.

Por outro lado, os processos de ensino-aprendizagem em Dança na Educação Básica poderiam abrir trilhas para problematizar os modos pelos quais determinadas diferenças são produzidas, reguladas e significadas socialmente, a partir da reflexão sobre os marcadores sociais. Nesse sentido, a abordagem do corpo e da diversidade na dança poderia ir além do simples “acolhimento” e favorecer a compreensão das justificativas históricas e sociais que sustentam certas normas, sugerindo uma relação complexa entre norma e diversidade e possíveis formas de intervenção pedagógica.

A partir deste momento, buscamos colocar em relação, a partir de nossa leitura, os conceitos e ideias de Isabel Marques acerca do corpo com as diferentes etapas da Educação Básica, acompanhando seus possíveis desdobramentos no Ensino da Dança. Nesse sentido, passamos a debater, no contexto da Educação Infantil, as questões que envolvem o corpo lúdico e sua dimensão nas práticas de ensino-aprendizagem em Dança.

- **Corpo Lúdico**

Em sua maioria, o discurso acerca do Corpo Lúdico nas obras de Isabel Marques está vinculado à infância[13], com atenção especial ao Ensino da Dança na Educação Infantil[14]. Isso pode ser observado, por exemplo, no livro *Interações: crianças, dança e escola* (Marques, 2012b) e no texto *Corpos lúdicos: corpos que brincam e jogam* (Marques, 2013). Nessas obras, a autora parece sugerir que os corpos podem ser entendidos não apenas como participantes das práticas lúdicas[15] do ser humano, mas também como presença ativa nos jogos e brincadeiras[16], abrindo espaço para reflexões sobre a experiência corporal e a aprendizagem na infância.

A autora nos leva a pensar que o jogo e a brincadeira não dependem necessariamente de suportes materiais, pois já estão inscritos no próprio corpo. Como afirma:

> Na verdade, o jogo e a brincadeira não necessitam sempre de suporte material, pois eles já estão no próprio corpo. O corpo é o brinquedo, o jogo é a brincadeira. O corpo que somos pode nos proporcionar situações e interações lúdicas, sem necessariamente estarmos apoiados nas canetinhas coloridas, nos recortes, nas massinhas, nos jogos de encaixe, nas bexigas, nas bonecas e nos carrinhos (embora esses suportes sejam todos extremamente importantes e significativos para os corpos que brincam). Corpos neles mesmos e por eles mesmos já brincam, jogam, inter-relacionam-se brincando e jogando. O jogo e a brincadeira podem ser o próprio corpo (Marques, 2013, p. 154-155).

Ao nosso ver, as reflexões de Isabel parecem sugerir que o Corpo Lúdico pode ser pensado como um território em si, constituído pelas relações e experiências dos

[13] A infância é compreendida, conforme Manuel Jacinto Sarmento e Manuel Pinto (1997), como construção social que abarca crianças e adolescentes. Em diálogo com o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (1990), considera-se criança a pessoa até 12 anos incompletos e adolescente aquela entre 12 e 18 anos.

[14] Como estabelece a Base Nacional Comum Curricular, a Educação Infantil organiza-se em três grupos etários: bebês (0 a 1 ano e 6 meses), crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) e crianças pequenas (4 a 5 anos e 11 meses).

[15] Em diálogo com os estudos de Tânia Ramos Fortuna (2006), Marques (2012b) propõe que a prática educacional lúdica está relacionada à criação e à transformação, de modo que a brincadeira abre possibilidades para a invenção de outros mundos e de outros modos de ser e viver.

[16] Para Marques (2012b, p. 32) a: "Brincadeiras estão intrinsecamente relacionadas à como sentimos, percebemos, conhecemos, entendemos e dialogamos com nossos corpos, com os corpos dos outros e com o espaço físico e virtual em que vivemos".

jogos e brincadeiras, capaz de inventar, criar e se expressar sem depender necessariamente de objetos externos. Trata-se de uma concepção que desloca o foco dos recursos materiais, como brinquedos, massinhas e canetinhas, para considerar os corpos como potenciais de criação e interação.

No entanto, é necessário tensionar a aparente universalidade dessa concepção, especialmente quando consideramos as experiências de crianças negras. Se, por um lado, a autora nos convida a compreender o corpo como território de ludicidade, por outro, é preciso reconhecer que nem todos os corpos são igualmente autorizados a brincar. Corpos negros, desde a infância, são atravessados por processos históricos de controle, vigilância e racialização, que muitas vezes restringem suas possibilidades de experimentação lúdica no espaço escolar (Bento, 2012; Araújo, 2015).

Nesse sentido, o Corpo Lúdico não pode ser compreendido apenas como potência imanente, mas também como um campo de disputas, no qual se tensionam normas, expectativas e violências que incidem de maneira desigual sobre os corpos. Para crianças negras, brincar, dançar e experimentar o próprio corpo pode configurar-se como um gesto de resistência, uma afirmação de existência e uma invenção de si frente às estruturas que historicamente buscaram silenciar ou conter suas expressividades (Gomes, 2019).

Assim, ao mesmo tempo em que a noção de Corpo Lúdico abre possibilidades para pensar a Dança como espaço de criação e liberdade, ela também nos convoca a problematizar quais corpos podem, de fato, acessar essa liberdade e em que condições ela se realiza, tensionando práticas pedagógicas e abrindo caminhos para a construção de espaços que problematizem as lógicas da diferença.

Com isso, a noção de ludicidade pode ser compreendida como uma experiência sensível, relacional e encarnada, que se manifesta nas possibilidades de movimento e interação dos corpos. Nesse sentido, brincar e jogar podem se configurar como formas pelas quais as pessoas estudantes vivenciam e expandem suas redes de relações com o mundo, considerando que o corpo já constitui, por si, uma rede de relações (Marques, 2012b), reconhecendo que tais relações são atravessadas por marcadores sociais, como raça e classe, que incidem diretamente sobre as possibilidades de viver o corpo e a ludicidade.

Nesse contexto, a autora sugere que: "[...] trabalhar os corpos – permitir e incentivar que eles brinquem e dancem, que se transformem – já é em si uma forma também de transformar o mundo em que vivemos" (Marques, 2012b, p. 31). Desse modo, ao reconhecer o corpo como lugar de experiência, relação e criação, o Ensino da Dança na Educação Infantil pode constituir-se como um espaço de produção de sentidos, no qual se potencializam as múltiplas formas de existir e se expressar das crianças.

Nessa direção, no campo do Ensino da Dança enquanto conhecimento artístico, Isabel Marques (2012b) propõe que os processos de ensino-aprendizagem tenham como ponto de partida os componentes da Linguagem da Dança: quem/com quem se move?, onde se move?, o que se move?, como se move? e por que se move?, operando como disparadores para a experimentação, a criação e a construção de relações com o mundo.

Tais perguntas funcionam como possibilidades para que as pessoas estudantes se aproximem da Linguagem da Dança como uma forma estética de conhecimento de si e do mundo, permitindo tecer, de maneira sensível e crítica, suas redes de relação com outras pessoas e com o contexto em que estão inseridas. Diante disso, Marques (2013) convida a refletir sobre os processos nos quais Corpos Lúdicos podem se transformar em Corpos Cênicos:

> Dançar articulando as múltiplas possibilidades, interseções e relações dos elementos da linguagem corporal faz com que os corpos lúdicos tornem-se corpos cênicos que dialogam, interferem, escolhem e podem transformar os cenários das artes e, consequentemente, os cenários sociais (Marques, 2013, p. 160).

De certo modo, as palavras expostas acima nos convidam a pensar o corpo dançante como um agente ativo na construção de sentidos, tanto no plano artístico da dança quanto nas relações sociais. Trata-se de uma relação estreita entre estética e política: ao se mover com consciência, os corpos podem se transformar e, ao mesmo tempo, provocar mudanças nos espaços que ocupam, desestabilizando normas e abrindo possibilidades para outras formas de estar no mundo, especialmente quando consideramos corpos historicamente marginalizados, que encontram na dança modos de reinscrever suas existências.

No contexto da Educação Básica, essa compreensão implica reconhecer a Dança como linguagem que ultrapassa a dimensão representacional, constituindo-se como prática que produz conhecimento, relação e transformação. Assim, a Dança se apresenta não apenas como conteúdo a ser ensinado, mas como experiência que mobiliza os corpos das pessoas estudantes como agentes de criação, invenção e resistência no espaço escolar. Como observa Isabel Marques (2012b, p. 34): "[...] brincadeira constitui e constrói corpos lúdicos, a dança, corpos cênicos. Corpos lúdicos e corpos cênicos dialogam na cena social, mas não diferentes — sendo um só".

Em seguida, refletiremos acerca do conceito de corpo cênico e dos direcionamentos que ele tensiona no debate da Dança na Educação Básica, com atenção ao Ensino Fundamental (anos iniciais e finais), onde tais processos podem ganhar maior densidade crítica.

- **Corpo Cênico**

Para darmos início ao debate acerca do corpo cênico, a docente Marques (2012b, 34) nos sinaliza que:

> A rigor, nossos corpos estão sempre em cena: a cena social. Somos todos atores sociais, que escolhem, atuam, conhecem, produzem, articulam, fazem e desfazem. O cenário social não pode prescindir do corpo e de seus vínculos, pois é assim que esse cenário se constitui e se transforma continuamente. A rigor, não existe uma sociedade sem corpos - sociedades são calcadas nas relações corporais significativas, não estáticas.

Com isso, entendemos que a constituição do corpo cênico se dá, em um primeiro momento, pelo reconhecimento de que os corpos que transitam nas aulas de dança também estão inseridos na cena social. Portanto, as aulas de dança não estão apartadas da sociedade; pelo contrário, estão profundamente atravessadas por suas lógicas de poder, que se reproduzem nos espaços educacionais.

Isso significa que as questões sociais atravessam desde os marcadores inscritos nos corpos de docentes e discentes até a escolha dos conteúdos de dança, aqueles legitimados socialmente e institucionalmente, e os modos como esse conhecimento é

ensinado, especialmente no Ensino Fundamental (anos iniciais e finais)[17], onde tais dinâmicas se intensificam nas relações cotidianas escolares.

Logo, a cena artística se configura, para Isabel (2013), como uma das cenas sociais[18], estruturada por jogos corporais, composta por regras, circunstâncias e proposições em constante transformação. Sendo assim, o corpo cênico tem como proposição investigativa intervir nessas cenas, tendo como base os processos da cena artística, na qual o corpo é, ao mesmo tempo, atravessado e agente de proposições.

Nesse movimento, ao mesmo tempo em que é atravessado pela Linguagem da Dança, o corpo também a transforma, interferindo nas dinâmicas sociais que se produzem e se reproduzem no espaço escolar, vivenciadas pelas pessoas estudantes ao longo de sua trajetória educativo, produzindo deslocamentos nos modos de perceber, agir e se relacionar, e abrindo brechas para a invenção de outras formas de existir no contexto educativo.

Em seguida, Marques (2012b) nos sinaliza que os corpos cênicos se constituem a partir do aprofundamento crítico nas Artes Cênicas (teatro, dança e circo), enquanto linguagem artística formada pela relação entre intérpretes, parceiros de cena, pares avançados (docentes, coreógrafas, diretoras e pesquisadoras) e o espaço cênico (Marques, 2013). Dessa maneira, a formação do corpo cênico se estabelece conforme seu aprofundamento na Dança enquanto sistema de signos que permite a produção de múltiplos significados artísticos e sociais. Assim, mais do que reproduzir ou interpretar, o corpo cênico opera na ampliação e reinvenção da própria linguagem.

> O corpo cênico tem a possibilidade e oportunidades de ampliar a linguagem, e não somente de compreendê-la, reproduzi-la, executá-la, interpretá-la. Ele sabe apreender e transformar a dança; sabe, conhece e transforma a atuação, e não somente a atua (Marques, 2013, p. 159).

Com o exposto, podemos considerar que a construção do conhecimento em Dança se estabelece a partir da possibilidade de criação artística, indicando que a Dança não se configura como um saber dado, mas como um conhecimento que se constrói de

[17] De acordo com a Base Nacional Comum Curricular do Ensino Fundamental (2017), essa etapa está organizada em anos iniciais (1º ao 5º ano) e anos finais (6º ao 9º ano).
[18] Existem várias cenas sociais, tais como: escolas, universidades, igrejas, cinemas, terreiros entre outros.

forma relacional com/no corpo e com a sociedade. Trata-se de um campo aberto, permeável às transformações que emergem das relações estéticas, sociais e educativas, o que se torna particularmente relevante nos anos iniciais e finais da escolarização básica, momento em que as pessoas estudantes ampliam suas formas de compreender e interagir com o mundo.

Dessa forma, os processos pedagógicos em Dança voltados à construção de corpos cênicos devem se distanciar de conteúdos engessados e metodologias rigidamente definidas, orientando-se por práticas que fomentem a criação, a problematização e a elaboração crítica dos saberes em dança. Assim, docentes e discentes tornam-se coautores desses processos. Posto isso, pode-se considerar que o Ensino da Dança na Educação Básica pode contribuir para a formação de corpos cênicos que, por meio da Linguagem da Dança, se constituam também como corpos cidadãos, especialmente no Ensino Fundamental, ao possibilitar experiências que articulam criação, reflexão e participação no espaço escolar.

No entanto, é fundamental tensionar essa noção de corpo cidadão, interrogando quais corpos são reconhecidos como tais no espaço escolar e quais seguem sendo marginalizados ou silenciados, bem como compreender em que condições esse reconhecimento se produz e quais relações de poder o sustentam. Isso porque, como aponta Paulo Freire (2005), a humanização convive com processos de desumanização, exigindo olhar crítico sobre quais corpos são autorizados a existir na escola.

Nessa direção, Marques (2013, p. 162) nos lembra que "[...] corpo cênico, que é primordialmente LÚDICO, torna-se CORPO CIDADÃO: capaz de escolher, criar, participar, criticar e transformar". A partir dessa perspectiva, podemos refletir sobre o corpo cidadão no contexto do Ensino da Dança, especialmente no Ensino Médio[19], reconhecendo essa etapa como espaço privilegiado para o aprofundamento crítico, a autonomia e a participação ativa das pessoas estudantes na construção de sentidos sobre si, o outro e o mundo.

A seguir, refletiremos sobre o conceito de corpo cidadão e seus desdobramentos no contexto do Ensino Médio, compreendendo essa etapa como um

[19] Como delineia a Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio (2018), essa etapa organiza-se ao longo de três séries, que compõem a fase final da Educação Básica.

espaço de intensificação da criticidade, da autonomia e da participação das pessoas estudantes nas relações entre corpo, sociedade e produção de sentidos.

- **Corpo Cidadão**

Esse conceito de corpo é abordado por Isabel em várias de suas obras, contudo, no texto *Notas sobre o corpo e o ensino da dança* (2011), podemos constatar um debate interessante a respeito da relação entre corpo, dança e cidadania. Para tanto, a autora nos pontua que:

> Corpos cidadãos, nesse sentido, não são apenas aqueles a quem outros outorgam o direito de dançar. O corpo cidadão é um corpo que escolhe dançar, que pode escolher o que dançar, como dançar. O corpo que pode escolher, assumindo e refletindo criticamente, sempre, sobre suas escolhas, pode escolher também como dialogar com o mundo em que vive. Face da mesma moeda, corpos cidadãos deveriam se comprometer com a construção deste mundo, dançando (Marques, 2011, p. 35).

As palavras acima nos conduzem a compreender o Ensino da Dança como uma possível prática de cidadania, na qual o corpo não apenas recebe o direito de dançar, mas pode buscá-lo de forma consciente, crítica e autônoma. Ainda assim, é possível considerar que, para muitos corpos, a cidadania não se encontra plenamente disponível, mesmo sendo formalmente assegurada pela Constituição de 1988[20]. Corpos atravessados por opressões históricas como: corpos racializados, trans, gordos, com deficiência ou periféricos, enfrentam barreiras estruturais que tornam o acesso à cidadania plena um direito a ser continuamente reivindicado, afirmado e construído.

Outrossim, Marques (2014a, p. 76) nos expõe que "[...] aquilo que aprendemos ao dançar é mais uma forma de estarmos no mundo e de construirmos a sociedade em que vivemos, a sociedade que queremos. Em última instância, a dança é mais uma maneira de construirmos a cidadania contemporânea". Diante disso, a autora nos leva

[20] O Artigo 1º da Constituição da República Federativa do Brasil (1988) define os princípios fundamentais do Estado Democrático de Direito, incluindo a soberania, a cidadania, a dignidade da pessoa humana, os valores sociais do trabalho e da livre iniciativa, e o pluralismo político. Esses princípios garantem a base para uma sociedade justa, democrática e solidária, assegurando os direitos e a liberdade dos cidadãos, além de promover a convivência pacífica e a participação política.

a compreender a dança como um gesto de cidadania, não em um sentido burocrático, mas como prática de pertencimento, posicionamento e desejo por uma sociedade mais justa e sensível.

Nessa direção, ao aproximarmos essa compreensão do campo das políticas educacionais, é possível considerar que a Lei 13.278/2016, ao reconhecer as Artes Visuais, a Dança, o Teatro e a Música como linguagens do componente de Arte na Educação Básica, tensiona a presença da dança no currículo escolar, deslocando-a do campo da eventualidade para o campo do direito. Desse modo, a inserção da dança nas escolas públicas brasileiras pode ser compreendida não apenas como ampliação de conteúdos, mas como afirmação de um direito cultural e educativo, ainda que atravessado por disputas e desafios em sua efetivação.

Ao afirmar que dançar é uma forma de "estarmos no mundo", Isabel Marques nos convoca a pensar o corpo como produtor de sentidos e implicado em ações políticas. Essa perspectiva ganha densidade quando situada nos contextos da Educação Básica e, de modo mais específico, no Ensino Médio, onde os corpos são frequentemente orientados por lógicas produtivistas, marcadas pela preparação para o trabalho e pela centralidade atribuída ao vestibular.

No contexto do Ensino Médio, esse cenário se articula a disputas em torno dos projetos de vida das juventudes, ao controle dos tempos e dos corpos e às tensões entre formação crítica e demandas produtivistas (Oliveira, 2022). Nesse horizonte, pensar o corpo cidadão implica considerar as possibilidades e os limites de escolha, participação e expressão efetivamente oferecidas às pessoas estudantes, sobretudo quando tomamos como pano de fundo a Reforma do Novo Ensino Médio (Lei nº 13.415/2017)[21].

Diante disso, o Ensino da Dança pode constituir-se como prática de insurgência, a depender dos modos como se organizam os processos de ensino-aprendizagem, configurando-se como uma pedagogia das relações que articula o sensível e o político, o gesto e a escuta, o coletivo e o singular (Marques, 2021). Assim, mais do que inserir

[21] A reforma do Ensino Médio (Lei nº 13.415/2017), implementada no contexto do impeachment de Dilma Rousseff e do governo Michel Temer, retoma uma orientação mercadológica que reforça a educação como mecanismo de manutenção das desigualdades sociais, atualizando lógicas coloniais (Oliveira, 2022). Nesse processo, flexibiliza-se a obrigatoriedade do Ensino de Artes, em Pernambuco, restrita à 1ª série, cenário tensionado por movimentos sociais, arte/educação e universidades públicas, com avanços recentes como a Lei nº 14.945/2024.

conteúdos, trata-se de produzir deslocamentos nas formas de existir e aprender na escola, abrindo brechas para que os corpos afirmem outras maneiras de estar no mundo.

Sendo assim, em nossa atuação docente na Educação Básica, especialmente no Ensino Médio em Recife, aproximamos as proposições metodológicas de ensino de Isabel Marques das teorias do feminismo negro, do movimento negro e dos movimentos LGBTQIA+, com ênfase no transfeminismo, com o objetivo de possibilitar a corpos marcados por opressões históricas aproximações com a cidadania plena por meio da Dança. Tal articulação toma as experiências das pessoas estudantes como ponto de partida para práticas pedagógicas comprometidas com a justiça social e com a problematização das diferenças e das estruturas que produzem desigualdades.

Nesse sentido, fomentam-se práticas que problematizam violências sociais ainda naturalizadas nos espaços escolares, especialmente aquelas que incidem sobre corpos dissidentes, racializados, periféricos e historicamente subalternizados, ao mesmo tempo em que se tensionam os modos de ensinar e aprender, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas em Ensino da Dança comprometidas com a justiça social e a afirmação de direitos.

Ao considerar essas relações, evidenciam-se modos como tais opressões se atualizam no cotidiano escolar, sem anular as possibilidades de deslocamento. Nessa direção, Nilma Lino Gomes (2017, p. 25) afirma que “a educação não é um campo fixo nem somente conservador [...], configurando-se como um espaço-tempo inquieto, que é ao mesmo tempo indagador e indagado pelos coletivos sociais diversos”. Desse modo, o Ensino da Dança pode ser compreendido como um campo que indaga e também se deixa indagar pelas lutas por justiça social.

De certo modo, essas práticas pedagógicas em Dança têm se constituído de forma coletiva entre a pessoa autora deste texto e estudantes da Educação Básica, especialmente do Ensino Médio. Nossas proposições têm sido atravessadas pelas contribuições de bell hooks[22], sobretudo em sua trilogia sobre educação, a saber:

[22] Envolvida pelos movimentos do feminismo negro, bell hooks desenvolve um pensamento de transgressão às violências conectadas ao *patriarcado supremacista branco capitalista imperialista.* Ela traz essas reflexões para a educação, abordando como essas estruturas de opressão permeiam as instituições educacionais e as relações de poder dentro delas.

Ensinando a transgredir: a educação como prática de liberdade (hooks, 2017); *Ensinando o pensamento crítico: sabedoria e prática* (hooks, 2020); e, *Ensinando comunidades: uma pedagogia da esperança* (hooks, 2021).

Nesse horizonte, pensar pedagogias da Dança comprometidas com a justiça implica ir além da técnica e de perspectivas centradas no individual, abrindo espaço para o diálogo com as múltiplas realidades das pessoas estudantes. O Ensino da Dança passa, então, a operar como linguagem que convoca ao cuidado coletivo, à problematização das opressões e à invenção de outras formas de existência. Trata-se de criar condições para que os corpos possam dançar no mundo, experimentar liberdade e afirmar modos de vida ancorados na dignidade, na consciência e no pertencimento.

Com isso, as proposições de Isabel Marques oferecem elementos potentes para investigações pedagógicas em Dança, sobretudo por colocarem as questões sociais no centro do debate. Tais provocações nos convidam a reavaliar o lugar da Dança na Educação Básica, especialmente no Ensino Médio, não como prática restrita ao movimento, mas como campo de conhecimento implicado com a transformação social e a afirmação de direitos. Ao articular o Ensino da Dança às pautas dos movimentos sociais contemporâneos, delineia-se uma experiência formativa que dialoga com as urgências do presente, sustentando uma educação em Dança tecida coletivamente e comprometida com a vida.

Ao longo deste percurso, as proposições de Isabel Marques evidenciam que as diferentes compreensões de corpo no Ensino da Dança não são neutras, mas atravessadas por disputas, relações de poder e projetos de sociedade. Ao tensionar noções como corpo instrumento, corpo concha, corpo lúdico, corpo cênico e corpo cidadão, o Ensino da Dança na Educação Básica se revela como um campo de forças, no qual coexistem processos de normatização e possibilidades de deslocamento. Assim, mais do que fixar conceitos, o texto acompanha suas reverberações, compreendendo o corpo como território em constante (re)construção nas relações entre arte, educação e sociedade.

Diante disso, apostar no Ensino da Dança como prática comprometida com a justiça social implica assumir a transgressão da diferença como gesto ético, estético e político, tensionando as lógicas que regulam os corpos no espaço escolar. Trata-se de afirmar a dança não apenas como conteúdo, mas como linguagem que produz mundo,

abrindo brechas para outras formas de existir, aprender e se relacionar na Educação Básica. Assim, ao articular o Ensino da Dança às urgências contemporâneas e às lutas por direitos, este estudo se inscreve como uma entre muitas leituras possíveis, mantendo em aberto novos deslocamentos e invenções para pensar o corpo e a educação.

No movimento da sala de aula, os corpos traçam rotas de invenção,
entre técnica, expressão e contexto, entre repertório, ludicidade e cênico.
Dos saberes de Isabel Marques, dos jogos do corpo infantil,
à percepção sensível da Educação Somática,
o Ensino da Dança pulsa como linguagem viva, relacional e política.
Aqui, os corpos não apenas se movem,
mas constroem sentidos, interrogam normas e transgridem fronteiras.
Entre a execução e a criação, entre o aprender e o experienciar,
a sala de dança se torna cenário de cidadania:
um espaço onde se problematiza, se articula, se critica e se transforma.
Corpos lúdicos viram corpos cênicos,
que se conhecem, conhecem o outro e dialogam com a sociedade.
Corpos cênicos tornam-se corpos cidadãos:
capazes de escolher, criar, participar, criticar e transformar.
Na Dança, memórias, emoções e marcadores sociais convergem,
revelando que toda coreografia é também uma política em ação.
Deste modo, dançar é mais que mover-se:
é construir mundos, reinventar espaços, reconhecer diferenças e afirmar direitos.
(Nota-coreográfica em movimento)[23]

Referências

ARAÚJO, Marlene de. **Infância, educação infantil e relações étnico-raciais**. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015. Disponível em: <

BARBOZZA, Alexsander da Silva; DAMASCENO, Letícia. O Ensino de Dança Empirista no Brasil. **Revista Investigaciones en Danza y Movimiento**: Buenos Aires - Argentina. Vol 03. nº 6 (4), 2022b. Disponível em: <https://revistasojs.una.edu.ar/index.php/IDyM/article/view/147>. Acesso em: 04. fev. de 2025.

[23] Numa dimensão deleuze-guattariana (1995; 1996) entendemos que o conhecimento não se finda; ele não se limita a um momento final ou trecho específico, mas se desdobra ao longo do percurso investigativo, nos atravessamentos, desvios e retomadas que compõem o trajeto. Por isso, optamos pela Nota-coreográfica em movimento, um gesto que acompanha o pensamento em fluxo, atento às intensidades que emergem na pesquisa, escrita e implicação com o campo. Não é conclusão, mas dobra que mantém a escrita aberta ao que pulsa adiante, permitindo que o saber continue a se inventar e a circular entre corpos, contextos e práticas.

BENTO, Maria Aparecida Silva. A identidade racial em crianças pequenas. In: BENTO, Maria Aparecida Silva(org.). **Educação infantil, igualdade racial e diversidade:** aspectos políticos, jurídicos, conceituais. São Paulo: Centro de Estudos das Relações de Trabalho e Desigualdades -CEERT, 2012.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União: Brasília, 16 jul. 1990.

BRASIL. **Lei nº 13.278, de 2 de maio de 2016**. Altera o § 6º do art. 26 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que fixa as diretrizes e bases da educação nacional, referente ao ensino da arte. Diário Oficial da União: Brasília, 2016.

BRASIL. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e nº 11.494, de 20 de junho de 2007, e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Diário Oficial da União: Brasília, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular:** Educação Infantil e Educação Fundamental. Brasília: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular:** Ensino Médio. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. **Lei nº 14.945, de 31 de julho de 2024**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para dispor sobre a organização do Ensino Médio e outras providências. Diário Oficial da União: Brasília, 1 ago. 2024.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs:** Capitalismo e Esquizofrenia (vol.1). Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Editora 34: Rio de Janeiro, 1995.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs:** Capitalismo e Esquizofrenia (vol.3). Trad. Aurélio Guerra Neto. Editora 34: Rio de Janeiro, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GEHRES, Adriana F. **Corpo-Dança-Educação: na contemporaneidade ou da construção de corpos fractais**. Instituto Piaget: Lisboa, 2008.

GOMES, Nilma Lino. **O Movimento Negro educador:** saberes construídos nas lutas por emancipação. Petrópolis - Rio de Janeiros: Vozes, 2017.

GOMES, Nilma Lino. Raça e Educação Infantil: À procura de justiça. **Revista e-Curriculum**: São Paulo, v. 17, n. 3, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/44232>. Acesso em: 9 abr. 2026.

hooks, bell. **Ensinando a Transgredir: A educação como prática da liberdade**. Trad. Marcelo Brandão Cipolla. - 2.ed. - São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

hooks, bell. **Ensinando o pensamento crítico**: sabedoria prática. Trad. Bhuvi Libanio. São Paulo: Elefante, 2020.

hooks, bell. **Ensinando Comunidade**: uma pedagogia da esperança. Trad. Kenia Cardoso. São Paulo: Elefa nte, 2021.

JOHNSON, Don. **Corpo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

KASTRUP, Virginia. Aprendizagem, Arte e Invenção. **Revista Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 6, n. 1, 2001. Disponível em:<https://www.scielo.br/j/pe/a/NTNFsBzXts5GHp4Zk8sBbyF/?format=pdf&lang=pt >. Acesso em: 04. fev. de 2025.

MARQUES, Isabel Azevedo. A dança criativa e o mito da criança feliz. **Revista Mineira de Educação Física**: Viçosa, n. 5, v. 1, 1997.

MARQUES, Isabel A. Corpo, dança e educação contemporânea. **Revista Pro-posições** São Paulo. v. 9. nº 2, 1998. Disponível em: <https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/1974/26-artigos-marquesia.pdf>. Acesso em: 04. fev. de 2025.

MARQUES, Isabel Azevedo. **Ensino da Dança Hoje:** textos e contextos. São Paulo: Cortez, 1999.

MARQUES, Isabel A. Revisitando a dança educativa moderna de Rudolf Laban. **Sala Preta**: São Paulo, v.2, p. 276-281, 2002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57104>. Acesso em: 04. fev. de 2025.

MARQUES, Isabel Azevedo. Metodologia para o Ensino da Dança: luxo ou necessidade. (Orgs.). PEREIRA, Roberto; SOTER, Silvia. **Lições de Dança 4**. Rio de Janeiro: UniverCidade Editora, 2003.

MARQUES, Isabel Azevedo. **Dançando na escola**. 4ª ed. - São Paulo: Cortez, 2007.

MARQUES, Isabel Azevedo. De tripé em tripé: o caleidoscópio do ensino da dança. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. (Orgs.). **A Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010a.

MARQUES, Isabel Azevedo. **Linguagens da Dança:** Arte e Ensino. São Paulo: Digitexto, 2010b.

MARQUES, Isabel Azevedo. Dança-educação ou dança e educação? Dos contatos às relações. In: Tomazzoni, Airton; Wosniak, Cristiane; Marinho, Nirvana (Orgs.). **Algumas perguntas sobre dança e educação**. Joinville: Nova Letra, 2010c.

MARQUES, Isabel A. Notas sobre o corpo e o Ensino da Dança. **Cadernos Pedagógicos**: Lajedo. v. 8, n. 1, 2011. Disponível

em:<http://www.univates.br/revistas/index.php/cadped/article/view/827>. Acesso em: 04. fev. de 2025.

MARQUES, Isabel Azevedo. Oito razões para o ensino da dança na escola. (Orgs.). ICLE, Gilberto. In: **Pedagogia da Arte:** entre-lugares da escola. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2012a.

MARQUES, Isabel Azevedo. **Interações:** crianças, dança e escola. (Org.). Maria Cristina Carapelo Lavrador Alves. São Paulo: Blucher, 2012b. (Coleção InterAções).

MARQUES, Isabel Azevedo. Dança na escola: arte e ensino. Introdução. **Dança na escola: arte e ensino**: Saltos para o Futuro: TV escola - São Paulo, 2012c.

MARQUES, Isabel Azevedo. Corpo lúdicos: corpos que brincam e jogam. (Org.). BEMVENUTI, Abel. **O Lúdico na Prática Pedagógica**. Curitiba: InterSaberes, 2013. (Série Pedagogia Contemporânea).

MARQUES, Isabel Azevedo. Corpos e Dança na Educação Infantil. (Orgs.). GOBBI, Marcia Aparecida; PINAZZA, Mônica Appezzato. I**nfância e suas Linguagens**. São Paulo: Cortez, 2014a.

MARQUES, Isabel Azevedo. Artista às avessas, ou: o que a Arte pode aprender com a Educação. In: PRIMO, Rosa; PARRA, Denise. **Invenções do Ensino da Arte**: Fortaleza: Expressão Gráfica Editora, 2014b.

MARQUES, Isabel Azevedo. Processos colaborativos da Dança na Escola. In: PUCETTI, Roberta; SAMPAIO, Juliano Casimiro de Camargo; MAGALHÃES, Ana Del Tabor Vasconcelos; ANDREOLI, Aliane Aparecida; LIMA, Sidney Peterson Ferreira de; Gonçalves, Amanda Diniz (Orgs.). **Compartilhar narrativas sobre formação. arte e ensino no Brasil.** Curitiba: CRV, 2021.

OLIVEIRA, Ramon de. As meias verdades da reforma do ensino médio. **EccoS – Revista Científica**, São Paulo, n. 63, p. 1-20, e 22808, out./dez. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5585/eccos.n63.22808>. Acesso em: 04. fev. de 2025.

SARMENTO, Manuel Jacinto; PINTO, Manuel. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In: PINTO, Manuel; SARMENTO, Manuel Jacinto (org.). **As crianças:** contextos e identidades. Braga: Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 1997.

SCIALOM, Melina. **Laban Plural:** um estudo genealógico do legado de Rudolf Laban no Brasil. Mestrado (Dissertação). Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (PPGAC/UFBA), 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/9666/1/SCIALOM.pdf>. Acesso em: 04. fev. de 2025.

SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.); HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença:** a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SOUZA, Ana. Paula. Abrahamian. de. **Corpos que dançam dentro e fora da escola: discursos pela interculturalidade na dança no ensino**. Dissertação (Mestrado em Educação), Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco (CE/UFPE). 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/4154>. Acesso em: 04. fev. de 2025.

Recebido em 16/09/2025
Aceito em 07/04/2026