



(GT4 - Arte, mídias e tecnologias digitais)

A CÓPIA DA CÓPIA NA ERA DE SUA PROLIFERAÇÃO TÉCNICA

Dr. Leonardo Feltrin Foletto (FGV)

Rafael Bresciani (ACCADEMIA DI BELLE ARTI SANTAGIULIA DI BRESCIA)

RESUMO

Este ensaio explora como a noção de cópia na arte tem se transformado com o advento das Inteligências Artificiais Generativas (IAG). A análise centra-se em dois trabalhos em desenvolvimento: a série de performances “Cópia & Desvio”, apresentada pelos dois proponentes desse resumo, que utiliza IAG para refletir criticamente sobre a cópia e suas relações com a política e a sociedade nos séculos XX e XXI, e o livro “A Cópia na Era de Sua Proliferação Técnica”, em processo de escrita por um dos autores desse trabalho, que traça uma genealogia da cópia e das práticas artísticas que a empregam como elemento estético no século XXI. Através do diálogo com essas obras, o ensaio propõe uma discussão caleidoscópica sobre a cópia, articulando história da arte, tecnologia, comunicação digital e criação contemporânea. Argumenta-se que as IAG estão redefinindo o paradigma artístico do século XXI, onde a criação se baseia cada vez mais em processos de cópia, desvio e reprodutibilidade técnica, questionando as fronteiras entre originalidade e replicação.

Palavras-chave: criação artística, cultura digital, inteligência artificial, teorias da comunicação;

ABSTRACT

This essay explores how the notion of copying in art has been transformed by the advent of Generative Artificial Intelligence (GAI). The analysis focuses on two ongoing works: the performance series “Copy & Deviation”, presented by the authors of this abstract, which uses GAI to critically reflect on copying and its relationship with politics and society in the 20th and 21st centuries; and the book “Copy in the Age of Its Technical Proliferation”, currently being written by one of the authors, which traces a genealogy of copying and the artistic practices that employ it as an aesthetic element in the 21st century. Through a dialogue with these works, the essay proposes a kaleidoscopic discussion of copying, weaving together art history, technology, digital communication, and contemporary creation. It argues that GAIs are redefining the artistic paradigm of the 21st century, where creation increasingly relies on processes of copying, deviation, and technical reproducibility, thereby questioning the boundaries between originality and replication.

Keywords: artistic creation, digital culture, artificial intelligence, media theory.

INÍCIO: SIMULAÇÃO E FEEDBACK

Foi recorrendo ao conceito de dissimulação que o filósofo francês Jean Baudrillard tentou



pela segunda vez introduzir a ideia de hiper-realidade (BAUDRILLARD, 1991, p.8): “Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência” (BAUDRILLARD, 1991, p.9). Enquanto a dissimulação mascara a realidade sem negá-la (afinal, a diferença entre verdadeiro e falso permanece), a simulação dissolve essa fronteira. Para Baudrillard, ela não esconde o real, mas o substitui por um “hiper-real”: uma realidade percebida que não espelha nada, apenas replica-se infinitamente, como um eco sem origem. É um efeito da invasão massiva das mídias na representação da realidade que Baudrillard, falando ainda num momento pré-internet, percebia como uma consequência inevitável da indústria cultural midiática, que passou a gerar tais “realidades” inspiradas em ideias e imagens (na estética) segmentadas, especializadas e, por assim dizer, limitadas.

Baudrillard afirma que a simulação não é apenas um "faz de conta", mas um processo que cria uma nova realidade, citando o dicionário francês, de Émile Littré: “Aquele que simula uma doença produz em si mesmo alguns dos sintomas” (LITTRÉ, online). Nesse sentido, o simulador não apenas imita, mas internaliza a mentira até que ela se torne plausível, o que nos leva a discutir as Inteligências Artificiais Generativas (IAGs) sob esta perspectiva: elas não copiam o real, mas o sintetizam: geram hiper-realidades (ex: rostos de pessoas que não existem, textos que imitam estilos literários). Seu poder está em nos fazer acreditar que essas simulações são autênticas, apesar de serem cópias sem original.

Se a simulação opera pela sintetização de novas realidades - seja na produção de sintomas ou nas hiper-realidades das IAGs - Baudrillard nos oferece uma metáfora ainda mais potente para compreender esse fenômeno. Em “Simulacros e Simulação” (1981), ele começa o livro com um conto de Jorge Luis Borges que poderia ser lido também como uma parábola sobre a cópia:

“Naquele Império, a arte da cartografia alcançou tal perfeição que o mapa de uma única província ocupava uma cidade inteira, e o mapa do Império uma província inteira. Com o tempo, estes mapas desmedidos não bastaram e os colégios de cartógrafos levantaram um mapa do Império que tinha o tamanho do Império e coincidia com ele ponto por ponto” (BORGES, 1974, p.847).



Ao final da narrativa, restam apenas “despedaçadas ruínas do mapa habitadas por animais e por mendigos” nos Desertos do Oeste. A imagem é ambígua: será que o império também desmoronou junto com o mapa? Para Baudrillard, a resposta é clara: o mapa (a simulação) não apenas substituiu o território (o real), mas o engoliu. Nas suas palavras: “Hoje a abstração não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. (...) É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do Império, mas o nosso. O deserto do próprio real” (BAUDRILLARD, 1991, p.8).

Essa inversão — “o mapa precede o território” — ecoa o que vivemos com as IAGs. Se, no exemplo de Littré, a simulação produzia sintomas, aqui ela produz sistemas inteiros de significado (como rostos, textos ou mapas) que colonizam o real. As IAGs são os novos cartógrafos: geram “impérios” de dados que não apenas representam um mundo pré-existente, mas buscam o substituir. E assim como o mapa de Borges, essas simulações digitais nos fazem questionar: quando a cópia se torna hegemônica, o que resta do original?

É essa característica da simulação, que põe “em causa a diferença do “verdadeiro” e do “falso”, do “real” e do “imaginário”, que nos interessa aqui. Tanto a ideia de simulação em Baudrillard quanto o conto de Jorge Luis Borges estão em voga quando se fala de arte e tecnologia em tempos de proliferação das Inteligências Artificiais Generativas (IAGs). Um exemplo recente é o texto feito pela escritora e musicista Claire L. Evans sobre a exposição “*Future Tense*” no *Beall Center for Art + Technology* em 2024: “É o mapa que define a forma do território ou vice-versa? Em sistemas complexos, a causa e o efeito podem ser desconcertantemente não lineares.” (EVANS, 2024) Evans fala mais especificamente do conceito de *feedback loop*, originário da cibernética, que coloca em foco as relações sistêmicas entre arte e sociedade e a influência da tecnologia na nossa compreensão da realidade. Alessandro Sbardoni, filósofo italiano, conecta ambos nomeando ciberneticamente o **loop da desintegração**, onde o meio é abstraído na hiperconexão do e e e, com menos possibilidade de ou ou (SBARDONI, 2023). Às máquinas de reprodução técnica digital não é facultado a possibilidade de fim, mas sim a reprodução contínua e infinita de presente. Tudo passa a ser conectado ao propósito da reprodução contínua de cópias.



Circuito que se retro-alimenta no início, de novo, com Baudrillard:

“Este imaginário da representação, que culmina e ao mesmo tempo se afunda no projeto louco dos cartógrafos, de uma coextensividade ideal do mapa e do território, desaparece na simulação – cuja operação é nuclear e genética e já não espetacular e discursiva. É toda a metafísica que desaparece. Já não existe o espelho do ser e das aparências, do real e do seu conceito. Já não existe coextensividade imaginária: é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera”. (BAUDRILLARD, 1991, p.8).

MEIO: CÓPIA & DESVIO

Se Baudrillard nos mostra que a simulação dissolve as fronteiras entre real e imaginário, e Sbordonni aponta para o “loop da desintegração” — onde a reprodução técnica digital não tem fim, apenas um presente infinito de cópias —, podemos nos perguntar: como a arte pode existir (e resistir) em um mundo onde a cópia parece ser o único regime possível? A resposta talvez esteja no próprio ato de desviar.

O projeto **Cópia & Desvio**¹ emerge exatamente dessa encruzilhada. Surgiu como uma série de conferências experimentais/performances/lives sobre o direito para copiar e reutilizar o conhecimento humano. Organizado em quatro atos, tem por objetivo apresentar uma narrativa crítica sobre a cópia e sua relação com a política e a sociedade ao longo do tempo. Ele nasceu como desdobramento do livro “A Cultura é Livre” (FOLETTTO, 2021), que traça a história da propriedade intelectual, da Antiguidade aos dias de hoje, mostrando como a proliferação técnica

¹ Em diálogo com o processo de escrita do livro, as quatro sessões abordam temas, pessoas, grupos e movimentos históricos onde a cópia ganhou destaque, sempre em diálogo com a história das tecnologias que permitiram transformações na reprodução técnica, da criação do rádio e da arte sonora do surrealismo e do dadaísmo; o détournement situacionista e o cut-up dos 1960; a arte xerox e a mail art dos anos 1970 e 1980; os samplers e a cultura hip-hop, os remixes e os memes potencializados na internet; até chegar, por fim, a criação na era da IAG. As conferências/performances se desenvolvem em um formato experimental, ao vivo, como lives, em que a narração é feita através do live coding com elementos visuais e sonoros, além de outras intervenções ao vivo. São gravadas e transmitidas, via canal do Youtube do BaixaCultura: <https://www.youtube.com/baixacultura>



tem substituído a unicidade. Diante do debate atual sobre IAGs, Foletto mergulhou novamente no tema em “**A Cópia na Era de Sua Proliferação Técnica**” (2025), livro que investiga a cópia no século XX para entender como hoje ela se torna a linguagem primordial da criação contemporânea. Cópia & Desvio é parte dessa pesquisa: um gesto que replica e desvia não apenas conceitos, mas formatos, transformando texto em *live coding* e teoria em intervenção ao vivo.

Se as IAGs operam como “modelos de comando”, gerando realidades a partir de células de dados, a contracultura sempre soube hackear esses sistemas. O *détournement* situacionista, definido por Guy Debord no Guia dos Usuários do Détournement (1956), era uma técnica de “desvio” de imagens da mídia para desmontar sua lógica. Um exemplo icônico: cartazes publicitários alterados com frases como “Trabalhe sempre? Nunca!” (DEBORD e WOLMAN, 1959). Já o cut-up, celebrado por William Burroughs e Brion Gysin, recortava textos para criar colagens literárias que sabotavam narrativas lineares — como no livro “*The Soft Machine*” (1961), que desviava clichês da ficção científica para criticar o controle social (BAIXACULTURA, 2011). Na música, o sampler virou arma política, como no clássico hip-hop dos anos 1980, “*Fight the Power*”, do Public Enemy² (1989), que usou *grooves* roubados de James Brown e discursos de Martin Luther King Jr. e Malcolm X para denunciar o racismo. Até os *sound systems* jamaicanos dos anos 1960, que pirateavam ritmos estadunidenses para criar o dub, mostraram que copiar pode ser uma forma de reescrever o poder.

Hoje, quando IAGs como o *Stable Diffusion* raspam milhões de imagens da internet sem consentimento para treinar modelos³, a cópia ganha contornos ainda mais paradoxais. Se, para Debord, desviar um cartaz era um ato político, e para o *Public Enemy*, samplear um riff era um

² “*Fight the Power*” foi lançada como single no verão de 1989 pela Motown Records. Foi concebida a pedido do diretor de cinema Spike Lee, que buscava um tema musical para seu filme de 1989, “Faça a Coisa Certa”. Lançada pela primeira vez na trilha sonora do filme, em 1989, a versão estendida foi incluída no terceiro álbum de estúdio do Public Enemy, “*Fear of a Black Planet*” (1990).

³ Um dos principais processos envolvendo essa situação é o caso GETTY IMAGES v. STABILITY AI (2023). Detentora de um vasto acervo de imagens protegidas, a *Getty Images* acusou a *Stability AI* (criadora do modelo de IA *Stable Diffusion*) de usar ilegalmente milhões de suas fotografias para treinar algoritmos de geração de imagens sem licença ou remuneração. Veja detalhes em: <https://www.courtlistener.com/docket/66788385/getty-images-us-inc-v-stability-ai-inc/>



grito de resistência, o que significa “copiar” quando algoritmos replicam padrões em escala industrial e empresas criadores desses sistemas lucram bilhões sem a autorização dos produtores de informação? A foto que você tira com o celular e salva na nuvem provoca: qual é o original aqui? Seria aquela que está no telefone, no computador, ou na nuvem? Se décadas atrás existia um debate, hoje parece consenso que a resposta certa é: nenhuma. São todos igualmente cópias e igualmente originais. Ou melhor, todas essas “versões” da foto digital são originais que habitam em diferentes dimensões. Nas IAGs, a “originalidade” se dissolve em redes neurais que misturam Van Gogh com pixel art e memes, gerando obras que nunca existiram, mas soam familiares. O debate atual sobre direitos autorais e inteligência artificial tem revelado uma encruzilhada, onde parece que estamos presos em um loop onde a cópia é simultaneamente matéria-prima e crime.

INÍCIO: A CÓPIA DA CÓPIA

Além da multimidialidade e da multidimensionalidade que este *spin-off* do livro traz, um dos interesses aqui era, por mais uma vez, trabalhar a metalinguagem da arte. Como fazer uma performance sobre a cópia de um livro que fala sobre a cópia? Como a cópia é inerente ao processo criativo? Como a IA potencializa a cópia como elemento estético, tanto de forma admirável quanto perigosa? Essas foram algumas das perguntas que nos inspiraram a colocar em prática uma versão digital, imagética e em movimento, transmitida ao vivo, *live coded* e teórico-prática dos conceitos discutidos no texto-mãe.

Como descrito em “A Cultura é Livre”, a cópia é inerente à atividade humana de criar, aprender, ensinar, inovar, imaginar. Desde quando inventamos a escrita, o ato de transformar em forma visual o que antes era apenas som e memória (MCLUHAN & FIORE, 2018) tornou-se mecanismo principal da nossa concepção de realidade. Porém não sem a resistência de nomes como o conhecido caso do filósofo grego Sócrates, contrário à utilização da escrita como forma de significar o mundo: “Daremos aos nossos discípulos não a verdade, mas a aparência da verdade” (MCLUHAN & FIORE, 2018, p.113). Foi com o alfabeto, porém, que a concepção da



realidade e das ideias se destacaram do momento presente para permanecer no tempo. E com este fenômeno, nossa versão mais real da realidade passou a ser representada pelo espaço visual, “um *continuum* organizado e conectado de maneira uniforme”. (MCLUHAN & FIORE, 2018 p.111). Desde então, somos imersos em um mundo imagético, onde o que vemos vale mais como prova da realidade do que todo o resto que percebemos com os outros sentidos.

Se McLuhan via na TV e no cinema o ápice dessa “galáxia de Gutenberg”, as IAGs do ChatGPT e suas derivantes atualizam o diagnóstico para a era dos dados. A diferença é de escala e velocidade: o alfabeto organizou a realidade em linhas e páginas, as IAGs a reprogramam de modo ultra-veloz em clusters de treinamento, onde textos, imagens e sons são desmontados em padrões estatísticos - e remontados a cada *prompt*. O que era “continuum visual” tornou-se síntese algorítmica: uma realidade não mais baseada no que vemos, mas no que os modelos prevêem que veremos. A profecia de Baudrillard parece se concretizar: o mapa (os dados) não apenas precede o território (o real), mas o engole.

E é assim que, hoje, as IAGs habitam os interstícios da vida cotidiana como uma nova mitologia. Não são apenas ferramentas, mas agentes de uma lógica que redefine trabalho, comunicação e até afeto: chatbots substituem atendentes, juízes usam ChatGPT para redigir sentenças, e terapeutas digitais escutam confissões íntimas. Como alerta Leslie Chapman em “*Artificial Analysis?*” (2025), o risco não é que as IAGs se tornem humanas, mas que os humanos se tornem cópias das IAGs - burocratas de si mesmos, repetindo prompts em vez de pensamentos. O pesadelo de Baudrillard ganha carne: a simulação não é mais um exercício filosófico, mas um protocolo cotidiano.

Quando Littré definiu a simulação como “produzir em si mesmo os sintomas” de uma doença inexistente, talvez não imaginasse que, no século XXI, o sintoma seria a normalização da cópia como principal forma de existir. O império de Borges ruiu, mas seus escombros nos cercam: cada *feed* de Instagram, cada resposta do ChatGPT, cada *deepfake* é um fragmento do mapa que devorou o território. Cada um de nós, hoje, tem acesso a ferramentas de criação de nossos próprios mapas, de nosso próprio hiper-real, e a proliferação deste ecossistema de observação e controle é, em cada novo update, uma ameaça potencial à nossa sanidade e



coletividade. Se como escreveu Baudrillard, “é com o mesmo imperialismo que os simuladores atuais tentam fazer coincidir o real, todo o real, com os modelos de simulação” (BAUDRILLARD, 1991, p.8), cabe perguntar: qual realidade sobrarão quando todos os modelos forem treinados apenas com cópias de cópias?

O debate está longe de acabar, mas projetos como Cópia & Desvio lembram que, mesmo no hiper-real, ainda há espaço para desvios. Se o mapa é inevitável, que ele seja ao menos riscado, rasgado e remendado - como fizeram os situacionistas com os cartazes, ou o *hip-hop* com os *samplers*. Afinal, nas entranhas do algoritmo, ainda ecoa uma pergunta socrática: “O que é a verdade quando tudo é cópia?”. A resposta, talvez, esteja não nas IAGs, mas naquilo que ainda nos resta de humano: a capacidade de desconfiar.

REFERÊNCIAS

BAIXACULTURA. *Pequenos-grandes momentos ilustrados da história da recombinação #3: Cut-up*. BaixaCultura, 16 out. 2011. Disponível em: <https://baixacultura.org/2011/10/16/pequenos-grandes-momentos-ilustrados-da-historia-da-recombinacao-3-cut-up/> Acesso em: 10 mar. 2025.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D’Água, 1991.

BORGES, Jorge Luis. *Obras Completas 1923-1972*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1974 (1946).

HAPMAN, Leslie. *Artificial Analysis?* e-flux Notes, jan. 2025. Disponível em: <https://www.e-flux.com/notes/651025/artificial-analysis>. Acesso em: 10 abril. 2025.

DEBORD, Guy; WOLMAN, Gil J. *A User’s Guide to Détournement*. Bureau of Public Secrets,



1956. Disponível em: <https://www.bopsecrets.org/SI/detourn.htm>. Acesso em: 20 mar. 2025.

FOLETTTO, Leonardo. *A Cultura é Livre: uma história da resistência antipropriedade*. São Paulo; Autonomia Literária/Fundação Rosa Luxemburgo; 2021.

EVANS, Claire L., "*Missives from the Future (Tense)*", HOLO, 2024

LITTRÉ, Émile. « simuler », définition dans le dictionnaire Littré. *Dictionnaire de la langue française*. Disponível em: <https://www.littre.org/definition/simuler> Acesso em: 25 abril 2025

MCLUHAN, Marshall, FIORE, Quentin. *O meio é a mensagem*. São Paulo: UBU Editora, 2018 (1967).

SBARDONI, Alessandro. *Semiotics of the End: On Capitalism and the Apocalypse*. 1. ed. Amsterdam: Institute of Network Cultures, dez. 2023. Disponível em: https://networkcultures.org/wp-content/uploads/2023/12/INC_nn1_Semiotics-of-the-End_Digi.pdf. Acesso em: 20 abril. 2025.

Como citar este texto:

FOLETTTO, Leonardo F.; BRESCIANI, Rafael. A Cópia Da Cópia Na Era De Sua Proliferação Técnica. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 10, 2025, Belo Horizonte. *Anais do 10º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2025*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2025. ISSN: 2674-7847. p.1-9.