

Deepfake e Arte: a identidade falsa como questão poética

Deepfake y arte: la falsa identidad como cuestión poética

Helena Hernández Acuaviva¹
Rosangella Leote²

Resumo

A sociedade contemporânea está em constante transformação. Isso foi acelerado com o uso de dispositivos digitais, que facilitam tarefas cotidianas, mas também trazem riscos. A manipulação de imagens e a criação de identidades falsas tornaram-se comuns com o avanço da inteligência artificial. Deepfakes e bots dificultam distinguir o real do fictício. A arte acompanha esse cenário, refletindo criticamente sobre essas questões. Para isso, discutiremos alguns projetos, não apenas artísticos, que, a partir de uma posição crítica, usam essas ferramentas como um recurso poético. Elencamos *Clones* de Demna Gvasalia (para a coleção Balenciaga Spring 2022), *Zizi - Queering the Dataset* de Jake Elwes (2019) e *Beautiful Agony* de Joan Fontcuberta e Pilar Rosado (2021), além de alguns exemplos afins.

Palavras-chave: algoritmos, arte, deepfake, inteligência artificial, internet.

Resumen

La sociedad contemporánea está en constante transformación. Estas mudanzas, cada vez más rápidas, se han debido al uso exponencial de dispositivos digitales, que facilitan tareas cotidianas, pero también conllevan riesgos. La manipulación de imágenes y la creación de identidades falsas se han vuelto comunes con el avance de la inteligencia artificial. Los deepfakes y los bots dificultan distinguir lo real de lo ficticio. El arte acompaña este panorama, reflexionando críticamente sobre estas cuestiones. Para ello, analizaremos varios proyectos que, desde una postura crítica, utilizan estas herramientas como recurso artístico y abordan esta problemática, como son: *Clones* de Demna Gvasalia para Balenciaga Spring 2022 (2022), *Zizi - Queering the Dataset* de Jake Elwes (2019) y *Beautiful Agony* de Joan Fontcuberta y Pilar Rosado (2021), además de otros ejemplos relacionados.

Palabras clave: algoritmos, arte, deepfake, inteligencia artificial, internet.

¹ Bolsista de doutorado (Personal Investigador en Formación), no programa de I&D&I da Universidade de Sevilha (US). Professora universitária, pesquisadora, artista e estudante de doutorado em Arte e Patrimônio, desenvolvendo a pesquisa em cotutela internacional entre a US e a UNESP. Integra o Grupo de Pesquisa Gráfica e Criação Digital (HUM822/US) e o Grupo de Pesquisa GIIP (IA/UNESP). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4684-2791>, e-mail: acuaviva@us.es.

² Artista/pesquisadora em Arte/Ciência/Tecnologia; Bolsista de Produtividade em Pesquisa (CNPq/B2) investigando arte e sustentabilidade com impressão 3D; Livre-docente em Artemídia (Unesp/BR); Pós-doutora (UAb-PT – FAPESP); Doutora em Ciências da Comunicação (USP/BR – CNPq); Pesquisadora Visitante (US/ES – FAPESP – 22/23). É líder do Grupo de Pesquisa GIIP e Vice-diretora do Instituto de Artes (IA/Unesp). <https://ORCID:0000-0002-0967-4728>, e-mail: rosangellaleote@gmail.com.

Introdução

A arte contemporânea foi forçada a mudar certas dinâmicas de criação, circulação e visualização de imagens devido à grande velocidade com que elas circulam pelos dispositivos digitais. A isso se soma o uso cada vez maior de algoritmos e modelos de inteligência artificial (IA) que transformaram, além da comunicação entre as pessoas, a construção de identidades no ambiente digital.

Em nosso dia a dia, normalizamos o uso de plataformas de mensagens instantâneas e assistentes virtuais, o que nos proporcionou um grande imaginário para a criação artística. Da mesma forma, a sofisticação acelerada da IA - que teve seus primórdios em 1956 (Abeliuk & Gutiérrez, 2021) - proporcionou novos cenários, antes inimagináveis. São máquinas que, de forma quase autônoma, nos aproximam de reproduções de rostos, gestos, vozes e corpos que não existem.

Levando em conta esse panorama, os artistas não ficaram atrás dos desenvolvimentos sociais. Alguns fizeram uso dessas tecnologias de computador de forma crítica, oferecendo alternativas criativas e questionando a veracidade das imagens que circulam na Web, além de refletir sobre os discursos de poder e normalização que as IAs sustentam atualmente.

Esta pesquisa foi realizada a partir das Artes Visuais e de uma posição comparativo-analítica, enfocando uma série de obras que utilizam a IA, das quais destacamos algumas aqui, para discutir a construção de identidades falsas no ambiente digital, questionando os desafios éticos e estéticos impostos pela era algorítmica. Será realizada uma reflexão sobre o papel da arte como catalisadora da padronização do olhar, da instrumentalização da subjetividade e da construção poética da *deepfake*³.

Proposições provocativas

Desde a expansão da Internet na década de 1990 (Telefônica, 2023), muitos artistas viram nesse meio uma oportunidade perfeita para a experimentação criativa. A

³ O termo *deepfake* é um acrônimo em inglês formado pelas palavras *fake* (falsificação) e *deep learning* (aprendizado profundo). “Foi cunhado (...) no final de 2017 por um usuário do Reddit (...) [que] compartilhava vídeos pornográficos que utilizavam tecnologia de troca de rostos com código aberto”. (Meredith Somers, 2020, s/n. Tradução livre). Fonte: <https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/deepfakes-explained>.

Net.art – surgida nos anos 90 - aproveitou as características próprias da rede para facilitar a troca de ideias entre artistas, críticos e entusiastas da tecnocultura com um interesse comum: manter um diálogo interminável (Greene, 2000). O imediatismo e a imaterialidade oferecidos pela rede deram início a um local ideal para a redefinição do conceito de identidade.

A identidade, um tema recorrente na história da arte, tornou-se extremamente complexa depois que as redes sociais e as plataformas virtuais foram introduzidas em nossa vida cotidiana. Vivemos em uma superexposição contínua, muitas vezes não intencional, em ambientes digitais onde uma grande quantidade de informações é compartilhada e armazenada. Kenneth Gergen (2006) já advertia que estaríamos sob uma superexposição que afetaria nosso eu, que seria saturado pelo grande número de demandas sociais que teríamos, dividindo-o em várias versões de nós mesmos coexistindo em paralelo; na mesma linha de Gergen, Sherry Turkle (2011) aponta que os espaços digitais dão a possibilidade de criar identidades fragmentadas, em que o sujeito pode alternar entre múltiplas versões de si mesmo, o que gera uma relação mais ambígua com relação à sua própria imagem. Martín Prada observa que estamos sempre “em cena” (2023, p. 64), sempre expostos. Ou seja, nossa imagem e o que fazemos podem ser, mesmo que não participemos, rastreados na internet por sistemas automatizados, os quais consentimos previamente, muitas vezes sem perceber, porque estavam subjacentes à contratos para fazer uso de sistemas operacionais, aplicativos diversos ou mecanismos de busca. Além disso, o que se refere à cultura visual contemporânea, como observa Lev Manovich (2018), é condicionado por dados e algoritmos, que não apenas organizam o que observamos, mas também influenciam como vemos e a nós mesmos e como decidimos nos mostrar.

Nesse contexto, podemos notar como a rede leva a nos caracterizar diante dos outros, projetando uma personalidade construída. Assim, a identidade depende das escolhas que fazemos todos os dias e de como mostramos ao mundo, bem como de nossa presença física e de nosso corpo expandindo na rede. Cada detalhe conta: desde a escolha de imagens cuidadosamente editadas para publicar até, principalmente, o que escolhemos esconder.

A inteligência artificial, nesse ponto, se consolida como uma ferramenta para a criação artística, especialmente relacionada a práticas que questionam ou exploram a

noção de identidade na relação entre humanos e máquinas. Hoje, há uma abundância de ferramentas baseadas em IA que são fáceis de usar, com algoritmos pré-treinados e aplicativos intuitivos. Não é mais necessário ter conhecimentos avançados de programação para poder usá-las; o acesso fácil agora permite que qualquer pessoa, mesmo sem treinamento especializado, as incorpore em seus processos criativos.

Gemini EVO, Adobe Firefly, Stable Diffusion, DALL-E 3 ou Midjourney são exemplos de ferramentas baseadas em IA para a geração de imagens a partir de textos descritivos, conhecidos como *prompts*. Aqui, achamos interessante destacar o site, já bem conhecido por alguns, *This Person Does Not Exist*⁴, criado pelo americano, engenheiro de software, Phillip Wang, que gera rostos diferentes completamente convincentes e hiper-realistas de pessoas que, como o título alude, não existem (PÁEZ, 2019). Novas imagens são criadas cada vez que a página é atualizada graças ao aprendizado de máquina chamado “rede adversária generativa” (GAN)⁵.

Os algoritmos GAN geram imagens com o objetivo de compor mensagens visuais coerentes, estruturadas a partir da variabilidade de pequenas unidades digitais.

Esse modelo de aprendizado de máquina serviu de base para o projeto *Beautiful Agony* (Figura 1), de Joan Fontcuberta e Pilar Rosado, em 2021. O trabalho utiliza, como recurso, um banco de dados⁶ de retratos de pessoas no auge do orgasmo, quem tem o mesmo título, e é uma rede social em que os usuários podem compartilhar vídeos explícitos que garantem a autenticidade do prazer sexual. A partir das imagens coletadas, uma GAN foi treinada para gerar novos retratos de pessoas inexistentes no momento do clímax. Posteriormente, os padrões recorrentes em rostos na hora do orgasmo foram aplicados a imagens de figuras políticas reais, que

⁴ *This Person Does Not Exist* faz parte do projeto *This X Does Not Exist*, que usa redes adversárias generativas para criar versões falsas e inexistentes de quase tudo que pareça realista, como gatos, currículos, produtos químicos, deputados, céus noturnos, aeroportos, cavalos e assim por diante. Fonte: <https://thisxdoesnotexist.com/>.

⁵ A rede generativa adversária (RGA), conhecida em inglês como *generative adversarial network* (GAN), é uma classe de algoritmos de IA usada em aprendizado não supervisionado para a geração de imagens, especialmente de rostos. Foi originalmente desenvolvida por Ian Goodfellow e seus colegas em 2014. Fonte: <https://arxiv.org/abs/1406.2661>.

⁶ As imagens utilizadas para a criação desta obra foram retiradas da rede social *Beautiful Agony*, criada em 2003 na Austrália por Richard Lawrence e Lauren Olney. O site é pago e a regra é de que não se mostre nada abaixo do pescoço e nem a técnica utilizada. Fonte: <https://beautifulagony.com/public/main.php?page=about> e https://en.wikipedia.org/wiki/Beautiful_Agony?utm_source=chatgpt.com.

estiveram envolvidas em escândalos sexuais ou abusos de poder. Alguns dos protagonistas desse trabalho são Donald Trump, Dominique Strauss-Kahn, Silvio Berlusconi e Juan Carlos I da Espanha. Aqui, os artistas não estão interessados em criar uma ilusão hiperrealista; em vez disso, propõem expor o grotesco e o artificial, enfatizando a manipulação visual sujeita aos mecanismos de poder e sua violência simbólica.

A obra é composta por uma instalação que se completa com bustos em 3D dessas figuras, congeladas em uma espécie de êxtase escultural, como se o olhar da Medusa as tivesse capturado em um momento de revelação desconfortável. *Beautiful Agony* é uma obra que foi exibida em vários museus e espaços culturais, como a exposição *Monstres* dentro do projeto *Prosopagnosia* (2021), que é composto por três obras: *Frenografias*, *Beautiful Agony* e *Libro Leporello* de personalidades públicas inventadas (Mendes, 2021).

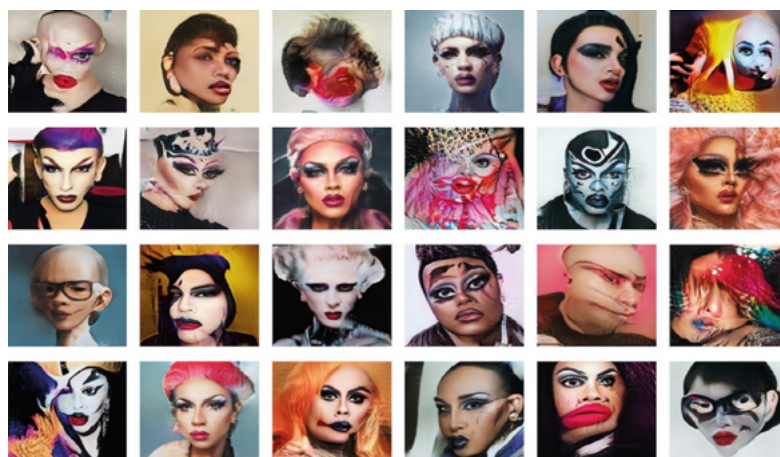


Figura 1. Detalhe da obra *Beautiful Agony*, parte da exposição *Panorama 23* em Le Fresnoy. (Joan Fontcuberta e Pilar Rosado em 2021). Fonte: <https://www.lefresnoy.net/exposition/1837/oeuvre/1886/>.

Noutra linha, um trabalho que confrontaria a insistência na criação de rostos cada vez mais realistas que circulam nas plataformas digitais é Jake Elwes, que desenvolveu o projeto chamado *Zizi - Queering the Dataset* (Figura 2) em 2019, em Londres, que ainda está em andamento. Trata-se de uma coleção de vídeos em que a identidade *drag*⁷ é sintetizada e a deepfake criada pelo aprendizado de máquina são

⁷ O conceito de *drag* refere-se à performance de expressão de indivíduos que, muitas vezes, exageram os aspectos de gênero e seus papéis com fins de entretenimento. Geralmente,

combinados. De acordo com o site (Elwes, 2019), o trabalho foi feito alterando modelos StyleGAN⁸ de 2019 treinados no FFHQ⁹ de 2018, que contém 70.000 fotografias de rostos, e retreinados com a adição de 1.000 imagens de rostos de travestis e pessoas de gênero fluido encontradas on-line. Com isso, a rede neural se afasta do treinamento original e adquire um caráter de criação de novas identidades queer, evidenciando o que aprendeu e o que não aprendeu (Elwes, 2019). Em suma, o projeto expõe como a drag desafia o gênero e explora a alteridade e expressões desproporcionais dos diferentes sujeitos. A IA retreinada responde com imagens que se afastam das identidades normativas, destacando assim que os bancos de imagens mais comumente usados para treinar sistemas de reconhecimento de IA carecem de certos tipos de identidades, mas podem ser dirigidos para refletir a realidade dos grupos sociais.



encontramos três tipos de *drag*: *drag queen*, que representa a feminilidade; *drag king*, que encena a masculinidade; e *drag queer*, que interpreta uma androginia ou neutralidade de gênero. Fonte: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1363460709352725>

⁸ As GANs tradicionais, mencionadas anteriormente, e as StyleGAN diferenciam-se na arquitetura do gerador. Na StyleGAN, desenvolvida pela NVIDIA e distribuída com código aberto, é introduzida uma arquitetura nova e distinta, que melhora a qualidade e a variedade das imagens geradas, especialmente no que diz respeito à renderização realista e em alta resolução de rostos. Fonte: <https://github.com/NVlabs/stylegan>.

⁹ O Flickr-Faces-HQ (FFHQ) é um conjunto de dados de imagens de alta qualidade de rostos humanos, criado originalmente como referência para as GANs. As imagens, sob licença prévia, foram rastreadas a partir da plataforma Flickr e alinhadas e recortadas automaticamente pela biblioteca de software multiplataforma dlib e acessórios. O Flickr, é uma plataforma de compartilhamento de fotos e vídeos criada em 2004 no Canadá pela Ludicorp. Posteriormente foi adquirido pela Yahoo e depois pela SmugMug, atual proprietária. Fonte: <https://github.com/NVlabs/ffhq-dataset>.

Figura 2. Série de 24 impressões com pigmento de arquivamento em papel Platine Fibre Rag 21x21cm. Zizi - Queering the Dataset (Jake Elwes, 2019). Fonte: <https://www.jakeelwes.com/project-zizi-2019.html>.

Para exemplificar como esses algoritmos de arquitetura StyleGAN¹⁰ usados por Jake Elwes funcionam, poderíamos fazer uma comparação com um jogo entre duas IAs: de um lado estaria o gerador, que cria imagens falsas, e do outro o discriminador, que tenta detectar se elas são reais ou não. Elas competem entre si até que, depois de algum tempo de aprimoramento, os resultados alcançados sejam tão realistas que se pareçam com o real. Esse processo é ilustrado na imagem a seguir, que mostra como eles aprendem e competem entre si (Figura 3).



¹⁰ Documentação da equipe de pesquisadores da NVIDIA sobre as várias versões dos modelos de StyleGAN que desenvolveu: <https://nvlabs.github.io/stylegan2/versions.html>. Um vídeo explicativo sobre o funcionamento está disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=kSLJriaOumA&t=3s>.

Figura 3. Funcionamento de uma rede do tipo StyleGAN (Karras et al, 2019). Fonte:

<https://doi.org/10.48550/arxiv.1812.04948>.

Na imagem, vemos a composição apresentada pelos criadores da arquitetura (Karras et al., 2019). Ela ilustra como traços de dois rostos sintéticos (A e B) podem ser combinados em diferentes níveis: a pose e o formato geral são definidos pelas camadas iniciais; as expressões e formas médias, pelas camadas intermediárias; e as cores e texturas, pelas camadas finais. O modelo foi treinado com milhares de fotos reais, mas não as memorizou — ele aprendeu a modelar estatisticamente padrões visuais como forma, cor, simetria e pose. Por isso, as fontes (source) A e B da ilustração não correspondem a pessoas reais, mas a combinações sintéticas geradas a partir desse aprendizado. E tudo isso é feito sem supervisão humana direta.

A última proposta que trazemos é a coleção primavera 2022¹¹ da Balenciaga, lançada em 6 de junho de 2021, chamada *Clones* (Figura 4), que exemplifica como as IAs estão mudando as linguagens visuais da moda, afetadas pela forma como a identidade é construída hoje e pela complexidade de distinguir o que é real do que não é. O trabalho é um vídeo de desfile de moda em que modelos aparecem vestindo roupas da Balenciaga, peças que apresentam características típicas da herança do próprio Cristóbal Balenciaga, o fundador da marca, com formas esculturais e volumes marcantes, e com o estilo urbano que caracteriza o trabalho de Demna (o diretor criativo da empresa de 2015 a 2024). No vídeo/desfile, se olharmos com atenção, veremos que todas as modelos são a mesma pessoa: Eliza Douglas artista visual e modelo que várias vezes desfilou para a empresa. Aqui, o artista Demna Gvasalia usou *deepfake* nos rostos de cada modelo que desfilou. Ao fazer isso, ele pretendeu criar debates sobre a apropriação cultural na moda e a autenticidade das coisas. O vídeo é composto com uma versão eletrônica da música *La Vie en Rose* (de Edith Piaf/1945), que reforça esse senso de beleza artificial e emocionalmente ambígua. A trilha foi composta pelo produtor musical francês BFRND (também conhecido como Loïk Gomez). O músico utilizou uma IA para proferir as frases da música composta por Piaf. Em suma, *Clones* apresenta uma declaração estética e política sobre as imposições visuais de nossa época e reflete sobre identidades construídas, sobre o falso como a nova norma e sobre o papel da moda e o uso de tecnologias emergentes em rede.

¹¹ Lançado em 2021. Diretamente no Youtube. O áudio está disponível em <https://soundcloud.com/bfrnd/la-vie-en-rose>. Ele usou toda a letra da música acrescentando alguns elementos.



Figura 4. Detalhe da coleção primavera 2022 da Balenciaga *Clones*. Fonte:

<https://collectibledry.com/fashion-and-beauty/rene-magritte-divine-bfrnd-balenciag> 2 páginas e meia aquilo me mostrou re no final eu comi um pouco de [linguiçaa-spring-summer-2022-la-vie-en-rose/](https://collectibledry.com/fashion-and-beauty/rene-magritte-divine-bfrnd-balenciag).

Considerações finais

Trouxemos aqui uma demonstração de modos pelos quais artistas estão desenvolvendo obras utilizando a inteligência artificial para fazer algo que, de fato, não é novo em seus processos: simular, fingir, transformar, mas, acima de tudo, criticar o seu entorno.

É certo que a inteligência artificial traz grandes vantagens para as artes, tal como faz para todas as áreas do conhecimento. Mas também é certo que os modelos de IA que temos disponíveis ainda incorrem em problemas éticos relevantes, como é o que foi criticado e transpassado pela proposição artística apresentada na obra *Zizi - Queering the Dataset*, de Jake Elwes. Ali, tendo conhecimento dos processos que a ferramenta utiliza, podemos ver claramente como é possível criar um ponto de virada para colocar a tecnologia a favor do pensamento que reside atrás do processo artístico.

Muito rapidamente artistas perceberam o fato de as plataformas de IA ficarem presas à realidade dos locais em que foram construídas, de forma idealizada. No trabalho *Zizi - Queering the Dataset* também se demonstra como o pensamento hegemônico

representado nos resultados do processamento dos algoritmos das GANs não é coerente com o imaginário de artistas engajados em artivismos.

É por isso que trabalhar as deformações, proposto em *Zizi*, faz sentido. Afinal não se trata de encontrar a melhor resolução da imagem e sim a maior capacidade do algoritmo em sair do lugar delimitado, estabelecido pelas fontes que alimentaram as plataformas de IA durante o seu treinamento.

Mostramos trabalhos de 2019 a 2022, depois disto a especialização das inteligências artificiais para o desenvolvimento de imagens avançou sobremaneira. No entanto, para os artistas não é a tecnologia o que importa e sim, o pensamento estendido a partir dela e concretizado no processo criativo.

A facilidade com a qual as mais recentes plataformas de inteligência artificial resolvem os personagens para vídeo é sim impressionante. Há alta resolução de som e de imagem e, para um olhar desavisado, deformações podem passar despercebidas. Entretanto, para aqueles que estão acostumados a lidar com a linguagem do audiovisual, facilmente se notam as modificações de partes da imagem entre um quadro e outro. Embora a superabundância de informação luminosa e colorida seja sentida nos mantendo fixos olhando e ouvindo a imagem, ela não é tecnologicamente bem resolvida. Há um vídeo que foi lançado recentemente no YouTube, chamado *A Steampunk Ballerina*, feito pelo canal *AI Retro Vision*¹², onde, impressionantemente nós vemos a personagem principal, que é uma bailarina, mudar de formato corpóreo, facial e expressivo diversas vezes ao longo dos 7 minutos e 19 segundos de duração. . As sapatilhas da bailarina aparecem, a cada nova cena, com design, acabamento e cores diferentes. O personagem coadjuvante, que veste a máscara tradicional dos médicos durante a peste bubônica na Europa, tem a musculatura e o modo de caminhar modificados, tanto quanto a máscara tem o comprimento e o design alterados. As engrenagens e outros elementos que estão no cenário se deformam, mas isso não acontece por uma condução objetivada em criar anamorfose. A razão é a de que o modelo de IA não conseguiu solucionar o problema da transição de uma imagem para a outra. O espectador deixa isso em segundo plano porque, na verdade, o impacto sonoro-visual do todo é mais atrativo.

¹² Publicado em 11 de junho de 2025, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=b13ApHV-vz4>. Infelizmente o canal não esclarece que modelos de IA foram usados para o áudio e o vídeo. Mas, a julgar pelos curtos trechos de cada cena, é provável que sejam arquiteturas disponíveis gratuitamente.

Essas deformações são diferentes daquilo que foi feito no trabalho sobre as drag queens. Embora a lógica dos algoritmos seja praticamente a mesma, a intenção do artista ao criar o seu prompt após o retreinamento da plataforma era realmente romper com a bolha hegemônica.

Nas divulgações sobre a qualidade das plataformas que utilizam inteligência artificial é exaltada a capacidade de desenvolver as formas com a maior elegância, clareza, resolução e eficiência.

Quando olhamos as anamorfoses da obra de Jake Elwes vemos a intenção em trazer a deformação como um aspecto formativo da obra, enquanto no vídeo *A Steampunk Ballerina* as deformações são aceitas como a condição pela qual se pode trabalhar com esses modelos neste momento. Seguramente não era intenção do criador do vídeo que isto acontecesse. Certamente, esse problema tecnológico será superado em curto espaço de tempo, mas pode ser que solucionar o problema não esteja no alvo dos artistas.

No livro *Polímata: uma história cultural do Leonardo da Vinci a Suzanne Sontag*, de Peter Burke (2020), ele descreve o que chama de “síndrome de Leonardo”. Isto seria a situação em que pessoas, tratadas por ele como polímatas, também reconhecidas assim por uma série de outros autores, exploram as primeiras etapas de pesquisa em alguma área de conhecimento e acabam não levando adiante aquele trabalho.

Burke (2020), em seu trabalho, cita mais de 500 pessoas consideradas polímatas. São estudiosos que navegaram por diferentes áreas de conhecimento de uma forma muito aprofundada e relevante para a sociedade.

Leonardo da Vinci é uma delas. O autor também relata a dificuldade que Leonardo apresentou em terminar vários dos seus estudos. É interessante observar quando artistas se interessam por uma diversidade de campos de conhecimento e estudam esses campos tal como faria um polímata e, quando esse objeto de estudo se torna claro para si e se configura em obra, o interesse no assunto cessa. É possível que muitos dos trabalhos que são desenvolvidos hoje (2025) com inteligência artificial possam ser experimentações relevantes em termos críticos, mas não obrigatoriamente relevantes em termos de qualificação da técnica como base para as produções futuras destes artistas ou de outros. De fato, não é a melhor tecnologia que nos interessa, e sim a forma mais apropriada de traduzir nossas ideias — seja

com inteligência artificial ou com um antigo projetor de slides. O que importa é a ativação, não a ferramenta.

Agradecimentos

A pesquisa apresentada é apoiada pelo VII Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Sevilla (VII PPIT – US), a ferramenta central da Universidade de Sevilha para promover a geração de conhecimento. Além do apoio da Universidade de Sevilha, agradecemos à UNESP por ser a universidade receptora da cotutela internacional estabelecida entre as duas instituições para a tese de doutorado da autora deste artigo, Helena Hernández Acuaviva, sob orientação da coautora, Rosangella Leote. Agradecemos também ao CNPq, que apoia a pesquisa de Rosangella Leote com a bolsa Produtividade em Pesquisa.

Referências

- Abeliuk, A., & Gutiérrez, C. (2021). Historia y evolución de la inteligencia artificial. *Revista Bits de Ciencia*, (21), 14-21. <https://doi.org/10.71904/bits.vi21.2767>
- Burke, P. (2020). *O polímata: Uma história cultural de Leonardo da Vinci a Susan Sontag* (Tradução R. Prelorentzou). Editora Unesp.
- ELWES, J. (2019). *Zizi - Queering the Dataset*. <https://www.jakeelwes.com/project-zizi-2019.html>
- Gergen, K. J. (2006). *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Paidós.
- Greene, R. (2000). Una historia del arte en internet. *Aleph-arts*, 09-11.
- Karras, T., Laine, S., & Aila, T. (2018). *A style-based generator architecture for generative adversarial networks*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arxiv.1812.04948>.
- Manovich, L. (2018). *AI aesthetics*. Strelka Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press.
- Martín Prada, J. (2023). *Estéticas post-Internet: Del arte de la red al arte en la red*. Akal.

Mendes, T. (30 de novembro de 2021). 'Monstres': Joan Fontcuberta repiensa la anomalía desde lo fotográfico. *Elemental*.

<https://elemental.com/2021/11/30/monstres-joan-fontcuberta/>

PAEZ, D. (2019). 'This Person Does Not Exist' Creator Reveals His Site's Creepy Origin Story. *Inverse*.

<https://www.inverse.com/article/53414-this-person-does-not-exist-creator-interview>.

Telefónica. (06 de setembro de 2023) Historia de Internet: ¿cómo nació y cuál ha sido su evolución? *Telefónica*.

<https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/historia-internet-como-nacio-evolucion/>.

Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.