

Arte, Digital, Academia, Museu Zer0 Vol. 2



Ágora Interuniversitária Museu Zer0

Textos de Rui Torres, Diogo Marques,
Bruno Ministro, Francisca Rocha Gonçalves,
Rui Penha, Ana Nistal Freijo, Helena Barranha,
Sofia Ponte, Luís Pinto Nunes, Filipe Pais,
Ana Carvalho, Joana Pestana, Luísa Ribas,
Miguel Carvalhais

Organizado por Luísa Ribas e Miguel Carvalhais

Arte,
Digital,
Academia,
Museu
Zero
Vol. 2



Arte, Digital, Academia, Museu Zer0 Vol. 2



Ágora Interuniversitária Museu Zer0

Textos de Rui Torres, Diogo Marques,
Bruno Ministro, Francisca Rocha Gonçalves,
Rui Penha, Ana Nistal Freijo, Helena Barranha,
Sofia Ponte, Luís Pinto Nunes, Filipe Pais,
Ana Carvalho, Joana Pestana, Luísa Ribas,
Miguel Carvalhais

Organizado por Luísa Ribas e Miguel Carvalhais

Arte, Digital, Academia, Museu Zero

Ágora Interuniversitária Museu Zero

Volume 2

Primeira edição, 2025

Livro © organizadores, 2025

Textos © autores, 2025

Editado por

Museu Zero

Cooperativa Agrícola dos Produtores de Azeite

de Santa Catarina da Fonte do Bispo

8800–166 Santa Catarina da Fonte do Bispo

e **i2ADS**

Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Avenida Rodrigues de Freitas, 265

4049–021 Porto

Organizado por Luísa Ribas e Miguel Carvalhais

Revisão editorial de Sofia Ponte

Design de Miguel Carvalhais

Impressão e acabamento de Sersilito

ISBN: 978-989-9279-02-5

Depósito Legal: 548902/25

DOI: 10.34626/2025_i2ads_02

Após um primeiro ano de funcionamento da Ágora Interuniversitária Museu Zero, em que apoiámos a dinamização de quatro entusiasmantes apresentações e debates *online* entre professores universitários ligados à Arte Digital, demos continuidade ao projeto num novo ano letivo, com quatro novas conversas.

Agora com nova coordenação, pelas mãos da Professora Luísa Ribas, a quem agradecemos, a segunda edição da Ágora colocou novamente em contacto académicos de todo o país, no papel de participantes ativos ou simples curiosos e observadores, decerto a todos enriquecendo no campo da Arte Digital.

Projeto apostando em diversas valências, a existência do Museu Zero procura também por aqui contribuir para ampliar o conhecimento artístico e cultural, tal como sucede através da apresentação da arte digital através da sensibilização do público escolar e docente, na mostra de exposições e concertos, na dinamização de residências artísticas, ou na dinamização de conferências e seminários, já desde há 7 anos.

Como é sabido, ao momento presente em que escrevemos, o futuro espaço do Museu Zero encontra-se em obras de reabilitação, na aldeia de Santa Catarina da Fonte do Bispo, com o propósito de o abrir em breve. Embora nele esteja prevista a existência de um espaço exclusivamente dedicado à investigação e criação artística pela comunidade académica, registamos com muito apreço a experiência dos dois ciclos de Ágora Interuniversitária já realizados.

Esperando que os encontros Ágora tenham sido produtivos para todos os participantes, assim lhes agradecemos, agradecendo também aos leitores desta nova publicação que agora apresentamos, de um projeto que se pretende inspirador e a que decerto será de se dar seguimento.

Museu Zero

Os encontros

Ágora Interuniversitária Museu Zero em 2024

Literatura Computacional

29 de outubro

Apresentação: Rui Torres

Moderação: Diogo Marques

Respondente: Bruno Ministro

Arte Sonora e Música Computacional

19 de novembro

Apresentação: Francisca Rocha Gonçalves

Moderação: Rui Penha

Respondente: Ana Isabel Nistal Freijo

Curadoria e Exposição Online de Artes Digitais

3 de dezembro

Apresentação: Helena Barranha

Moderação: Sofia Ponte

Práticas Críticas em Arte e Design Digitais

11 de dezembro

Apresentação: Filipe Pais

Moderação: Ana Carvalho

Respondente: Joana Pestana

O livro

Arte, Digital, Academia, Museu Zero. Volume 2

Luísa Ribas 9
Como Ler Este Livro?

Literatura Computacional

Rui Torres 15
Combinatória, Geração Textual e as Novas Fronteiras da Literatura Computacional

Diogo Marques 31
A Literatura Computacional como Campo de Experimentação

Bruno Ministro 45
Instruções, Restrições e Outras Liberdades

Arte Sonora e Música Computacional

Francisca Rocha Gonçalves 55
Arte Sonora, Som Efêmero e Impermanência

Rui Penha 69
A Preservação da Música Computacional Não É Inócua

Ana Nistal Freijo 79
*Arte Efêmera para um Tempo sem Futuro:
Sobre a “Condição Póstuma” que Sobrevoa a Arte
de Francisca Rocha Gonçalves*

Curadoria e Exposição Online de Artes Digitais

Helena Barranha 89
*Espaços Híbridos: Museus e Galerias Online
para Arte Digital*

Sofia Ponte 103
A Curadoria Online no Período da Net Art em Portugal

Luís Pinto Nunes 123
Desenhar Exposições para Espaços Híbridos

Práticas Críticas em Arte e Design Digitais

Filipe Pais 135
*Arte e Design Críticos num Mundo em Estado Crítico:
Reflexões para um Projeto Compositorista*

Ana Carvalho 155
Entre a Conexão e a Exaustão: Tecnologia e Ecologias

Joana Pestana 165
*Jogos para Mudar de Lente: Descentrar, Vegetalizar,
Robotizar*

Pós-escrito

Luísa Ribas e Miguel Carvalhais 175
“Porque é que é importante?”

A Literatura Computacional como Campo de Experimentação

Diogo Marques¹

O autor aqui, oculto, evidentemente, não concebe os textos. Na melhor das hipóteses, aquilo que concebe são virtualidades de textos, qualquer coisa como um esboço de literatura ainda inexistente, encenações plausíveis de textos virtuais. Ele planeia condições, constrangimentos: engrenagens. Para si, a palavra não existe numa relação específica com uma dada realidade, mas como elemento de um dicionário possível; o contexto não faz referência ao mundo, mas às condicionantes de coerência que as leis apreendidas da leitura impõem; as citações são referências móveis surgidas do material profundo da memória das relações; a sintaxe é uma árvore de escolhas; o ritmo um conjunto de variáveis mais ou menos matemáticas cujo efeito só é percebido a posteriori: perante os textos gerados pela maquinaria da sua imaginação, ele tem sempre o papel do leitor crítico.²

Princípios e (Re)definições

A literatura computacional pode ser (re)definida, de forma ampla, como uma forma de produção literária em que a interação entre linguagem e código desempenha um papel estrutu-

- 1 Este artigo foi escrito no âmbito da investigação desenvolvida no CODA, Centre for Digital Culture and Innovation, unidade financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia (doi.org/10.54499/CEECINST/00050/2021/CP2787/CT0003) e Instituto de Literatura Comparada, Unidade I&D financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia (doi.org/10.54499/UIDB/00500/2020).
- 2 Jean-Pierre Balpe, *Pour une littérature informatique: un manifeste...*, 1994. Tradução livre. chatonsky.net/files/pdf/jean-pierre-balpe/jpb_manifeste.pdf

rante na geração, transformação ou organização do texto.³ O que significa dizer que, diferentemente de outras formas literárias, mais ou menos tradicionais – por exemplo, aquelas em que apenas o autor opera diretamente sobre o texto final – no caso da literatura computacional, a presença de processos algorítmicos é determinante, influenciando, gerando ou transformando o conteúdo textual. Ou seja, em vez de ser apenas suporte ou ferramenta auxiliar, o computador assume, nestas circunstâncias, um papel ativo, muitas vezes funcionando como coautor, determinando ou, no mínimo, condicionando, a construção do texto.⁴

Esta transformação fundamental, que desloca o computador de um instrumento passivo, sem uma função criativa na sua matriz,⁵ para um agente colaborativo no ato de criação, não é, como se sabe, fenómeno recente. Desde os avanços da Cibernética, no início da segunda metade do século XX, que a literatura computacional tem permitido colocar questões essenciais sobre aspetos como autoria, interatividade ou mediação tecnológica. Com efeito, das experiências iniciais com geração automática de texto, como os modelos combinatórios de Max Bense e as experiências estocásticas de Theo Lutz, até aos mais recentes desenvolvimentos em inteligência artificial (IA) generativa, este campo tem posto em causa os limites da escrita, forçando uma inevitável expansão das suas formas – mas também ao nível da leitura, com renegociações várias no que se entende por processos de receção e participação do leitor.

3 Veja-se, a este respeito, nota dos editores da 4.ª *Antologia de Literatura Eletrónica*, Kathi Inman Berens, John T. Murray, Lyle Skains, Rui Torres, Mia Zamora. doi.org/10.7273/vpk5-ww24. Veja-se, ainda, a respeito de uma necessária distinção entre “computacional” e “digital”, Miguel Carvalhais, *Art and Computation*, V2_publishing, 2022.

4 Pedro Barbosa, *A Ciberliteratura: Criação Literária e Computador*. Cosmos, 1996.

5 *Ibid.*

Consequentemente, na sua reconfiguração dos modos de produção textual, a literatura computacional acaba por desafiar a concepção tradicional de originalidade e de fixidez textual, uma vez que os seus processos algorítmicos permitem graus variáveis de recombinação e transformação, reconfigurando, assim, a relação entre autor, leitor e texto.⁶ Neste caso, o algoritmo pode funcionar como um mecanismo de composição, (re)determinando padrões e estruturas narrativas, ou como um sistema aberto, que responde a estímulos externos, seja pela interação do utilizador, seja pelo processamento de dados em fluxo contínuo. Daí que possamos falar de um outro paradigma sugerido pela natureza processual da literatura computacional, no qual a criação literária passa a ser entendida não como produto fixo, mas enquanto sistema vivo, ou dinâmico, em constante atualização e recombinação.⁷

Porém, nos últimos anos, o debate sobre o estatuto da escrita num ambiente cada vez mais mediado por sistemas de inteligência artificial tem-se intensificado. Longe de ser apenas uma questão tecnológica, a referida discussão abrange dimensões sociais, culturais, políticas e filosóficas, refletindo mudanças profundas na forma como concebemos o próprio ato de escrever. Essas transformações derivam, em grande parte, da constante emergência de novas ferramentas digitais – desde *chatbots* até modelos avançados de geração de texto – que não só redefinem a prática da escrita, mas também reconfiguram, em larga escala, a relação entre humanos e máquinas no processo criativo. Daí que, neste cenário, a recorrente distinção entre autor e meio se torne mais fluida, já que os algoritmos assumem funções que vão além da simples automatização, tornando-se, simultaneamente,

6 Manuel Portela, “Autoautor, autotexto, autoleitor: o poema como base de dados.” *Revista de Estudos Literários*, 2012, 203-240.

7 Balpe, *Pour une littérature informatique*.

assistentes e geradores de conteúdo – incluindo experimentação literária, de forma autónoma ou semiautónoma.

É deste novo contexto que surge uma questão central: como redefinir a criatividade num ambiente em que os algoritmos desempenham um papel ativo no processo de escrita? Dito de outro modo, a autoria mantém-se como uma instância exclusivamente humana, ou deve ser pensada de forma distribuída, envolvendo múltiplos agentes, humanos e não humanos? Ou ainda, o que significa inovar quando os sistemas de inteligência artificial operam com base na recombinação de padrões prévios? E, sobretudo, como distinguir entre escrita como expressão subjetiva e escrita como resultado de cálculos estatísticos de probabilidade textual?

Não havendo respostas definitivas para estas interrogações, sabemos, no entanto, que elas apontam para uma transformação profunda na forma como pensamos, exigindo, por isso, novas e renovadas abordagens teórico-críticas que contemplem os desafios e as possibilidades de um mundo onde os limites entre humano e maquínico, originalidade e derivação, autoria e colaboração, se tornam cada vez mais difusos. É, aliás, neste sentido que autores como N. Katherine Hayles⁸ e Lev Manovich,⁹ para referir apenas dois nomes incontornáveis, têm vindo a explorar intersecções entre cultura digital e linguagem, fornecendo ferramentas conceptuais essenciais para compreender o que significa *escreler* em/com meios computacionais.

- 8 Katherine N. Hayles, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press, 2008; Katherine N. Hayles, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. University of Chicago Press, 2012.
- 9 Lev Manovich, *The Language of New Media*. The MIT Press, 2001.

No contexto português, interessa-nos sobretudo perceber de que forma(s) a literatura computacional tem evoluído ao longo das últimas décadas, exigindo-se uma análise que se debruce tanto sobre o que diz respeito às suas origens como aos seus desenvolvimentos mais recentes. Referência pioneira neste percurso é o nome de Pedro Barbosa, autor que, a partir de 1975, em colaboração com o Eng.º Azevedo Machado, no Laboratório de Cálculo Automático (LACA) da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, levou a cabo as primeiras experiências literárias assistidas por computador em território nacional. Dessa forma, inaugurou um campo de exploração estética e textual que tem vindo a expandir-se.¹⁰

Para além das inovações técnicas e formais, interessa também compreender de que modo a trajetória específica da literatura computacional portuguesa foi, e continua a ser, moldada pela prática experimentalista. Pensando, por exemplo, na Poesia Experimental Portuguesa das décadas de 1960 e 1970, autores como António Aragão, Herberto Helder, E.M. de Melo e Castro, Salette Tavares, e Ana Hatherly cedo souberam explorar a materialidade da linguagem e as suas potencialidades combinatórias que recuam, pelo menos, até ao período barroco.¹¹

Dito de outro modo, a influência do experimentalismo na literatura computacional portuguesa manifesta-se não apenas no uso da tecnologia com vista à geração de textos, mas acima de tudo na maneira como o próprio ato criativo é concebido: um processo dinâmico, interativo e aberto à manipulação e re-

10 Rui Torres e Diogo Marques, “Diálogos e metamorfoses na ciberliteratura portuguesa, dos anos 1960 ao presente.” *Romance Notes* 60, n.º 1, 2020, 145-153.

11 Ver Rui Torres e Sandy Baldwin, orgs. *PO.EX: Essays from Portugal on Cyberliterature and Intermedia* by Pedro Barbosa, Ana Hatherly, and E.M. de Melo e Castro, Computing Literature Series, Center for Literary Computing, 2014.

combinação de elementos textuais, em constante diálogo com o passado, revisitando e investigando sobre o arquivo, relendo e retextualizando obras anteriores, e explorando formas híbridas de textualidade.

Além disso, não é possível falar de literatura computacional em Portugal sem salientar a sua abordagem profundamente crítica em relação às tecnologias emergentes. Quer isto dizer que a investigação-criação neste domínio quase sempre se posiciona além de uma mera utilização do algoritmo enquanto ferramenta criativa, já que, em muitos dos casos, o que está em causa é o questionamento das implicações dessas tecnologias para a autoria, a leitura e, em boa verdade, todos os aspetos que influem diretamente no ecossistema literário. O trabalho de Rui Torres exemplifica esta abordagem, já que não se limita a propor obras que recorrem a algoritmos para gerar novos textos, mas que funcionam, elas mesmas, como instrumentos de reflexão sobre o processo de escrita computacional.

Um outro elemento fundamental desta continuidade computacional no experimentalismo português é a relação com o arquivo e a sua potencial preservação, remistura (*remix*) e disseminação digital. Projetos como o *Arquivo Digital da Literatura Experimental Portuguesa*,¹² coordenado por Rui Torres desde os inícios de 2000, são exemplos de como a literatura computacional em Portugal se distingue não apenas pela inovação formal, mas também pelo compromisso com a documentação, análise e remediação de obras experimentais do passado. Veja-se, a este respeito, *Gerador de Homeóstatos*, de 2015, de Rui Torres e Nuno Ferreira, um motor textual combinatório que apresenta dez versões generativas, construídas a partir dos *Homeóstatos 1-9* e *A* de José-Alberto Marques, já que exemplifica bem a forma como a literatura computacional portuguesa frequentemente propõe

12 www.po-ex.net

um arquivo vivo de experimentação textual, isto é, um espaço de retextualização dinâmica, onde a obra original é continuamente expandida e reinterpretada através de processos algorítmicos.¹³

Se assumirmos que esta herança experimentalista desempenhou um papel estruturante na evolução da literatura computacional em Portugal, torna-se essencial questionar que desafios, continuidades e ruturas ela implicou. É nesse sentido que importa ainda perguntar: que questões estéticas e políticas concretas emergem neste domínio? De que modo a tradição da escrita experimental – desde o concretismo e as práticas construtivistas até à literatura recombinação e às formas digitais interativas – influenciou a criação literária computacional? Até que ponto a literatura digital portuguesa se inscreve numa genealogia de resistência e regeneração, onde o texto é entendido como um espaço aberto, processual e inacabado? E, finalmente, como dialogam estas práticas com os debates globais sobre autoria, materialidade e receção no contexto da inteligência artificial e da cultura algorítmica?

Combinatório vs. Generativo: Um (Im)possível Cruzamento

Fica claro, pela intervenção oral e textual de Rui Torres, tanto na sessão da Ágora Interuniversitária Museu Zero, como neste volume que dela decorre, que, pelo menos em Portugal, a literatura computacional se desenvolve a partir de uma forte tradição baseada em princípios predefinidos que determinam a geração do texto. Nesse contexto, faz sentido considerar que as práticas atuais neste domínio convergem para uma espécie de caminho bifurcado, onde se distinguem, mas também se interligam, duas

13 po-ex.net/taxonomia/transtextualidades/metatextualidades-alografas/homeostatos-de-jose-alberto-marques-1965-2015-uma-homenagem-pelo-arquivo-digital-da-po-ex/#torres

vertentes principais de literatura computacional: a combinatória e a generativa. Se, por um lado, essa tradição se inscreve, como vimos, numa continuidade histórica, por exemplo, com a poesia experimental dos anos 1960, que infletiu a autorreflexividade modernista numa crítica da discursividade poética e social,¹⁴ por outro, as abordagens contemporâneas da literatura computacional expandem essa dimensão crítica ao integrar processos algorítmicos que problematizam as relações entre linguagem, sujeito e tecnologia.

Nesse panorama, a distinção entre literatura combinatória e generativa reflete diferentes graus de intervenção autoral e de previsibilidade nos processos de escrita digital. A vertente combinatória, exemplificada por obras como *Estou Vivo e Escrevo Sol*, de 2016, assenta na recombinação de elementos pré-existentes para gerar novos textos. Como o próprio identificou, trata-se de um processo que preserva um certo grau de controlo autoral, permitindo ao criador/programador estabelecer parâmetros para a recombinação dos fragmentos textuais. Já a vertente generativa, como se observa em *ARR_GPT – António Ramos Rosa – Gesto Perpétuo Trémulo*, de 2024, recorre a modelos de linguagem baseados em inteligência artificial, onde o resultado é menos previsível e a autoria humana se desloca para um papel que Torres considera ser mais próximo do curatorial.

Pensando no papel de curadoria, não é por acaso que a poesia de António Ramos Rosa surge enquanto matéria-prima (“matéria viva”, reitera Bruno Ministro)¹⁵ capaz de espoletar novas tex-

14 Manuel Portela, “Flash script poex: a recodificação digital do poema experimental.” *Cibertextualidades* 3, 2009, 43-57. hdl.handle.net/10284/1357

15 Vide *Matéria Viva*, curadoria de Bruno Ministro e Patrícia Esteves Reina, exposição organizada no âmbito do projeto exploratório FCT *Ver a Árvore e a Floresta. Ler a Poesia de António Ramos Rosa à Distância*, coordenado por Bruno Ministro, *FLUP/ILCML*. po-ex.net/noticias/exposicoes-noticias/materia-viva-instituto-pernambuco-porto-17-10-a-15-11-2024/

tualidades. Se é certo que a intersecção entre literatura e tecnologia tem sido um dos territórios mais dinâmicos da criação digital contemporânea, no panorama nacional, Rui Torres emerge como uma das figuras centrais neste domínio, nomeadamente na combinação entre processos combinatórios e generativos, sendo um dos aspetos mais significativos da sua prática a retextualização de autores fundamentais da literatura portuguesa.

A escolha de António Ramos Rosa por Rui Torres para os seus poemas digitais reflete, portanto, não apenas uma homenagem a um dos grandes nomes da poesia portuguesa, mas também uma continuidade de inquietações e procedimentos que se deslocam do papel para o digital. A materialidade da linguagem, a intertextualidade e a resistência à banalização da palavra unem estes dois autores, ainda que a forma de inscrição dos seus textos no espaço literário seja distinta. Ao reconfigurar a obra de Ramos Rosa, a poesia digital de Rui Torres confirma a persistência da sua escrita no século XXI, evidenciando a forma como a poesia persiste enquanto campo de possibilidades em perpétua reconfiguração, onde a interação entre tradição e inovação redefine continuamente os seus contornos expressivos e ontológicos.

Recuando alguns séculos, mais concretamente a 1726, encontramos em *As Viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, na terceira viagem do protagonista, uma estranha e curiosa máquina combinatória concebida por um professor da Academia de Lagado, na ilha voadora de Laputa. Pela descrição e ilustração de Swift, ficamos a saber que esta invenção, manipulada por jovens assistentes que giram alavancas e reorganizam palavras dispostas numa estrutura modular, destina-se à produção automática de frases, poemas e tratados filosóficos. Assim como nos é dado a entender que o pressuposto do professor e dos seus assistentes é que, ao fim de algum tempo, o dispositivo acabaria por gerar todos os textos possíveis, incluindo as grandes obras da literatura e do pensamento humano.

Não obstante a recorrente leitura desta máquina como sátira do autor às pretensões do racionalismo extremo da época, nomeadamente a ânsia de se reduzir o ato criativo a procedimentos sistemáticos e combinatórios, uma releitura desta passagem com olhos de hoje permite-nos, de igual modo, relacionar a ideia de geração algorítmica de texto com o que encontramos nos sistemas computacionais contemporâneos, nos quais a colaboração entre humano e máquina reconfigura, frequentemente pelo jogo e suas componentes de ordem e desordem, as possibilidades da criação textual.

Se lermos o referido excerto enquanto antecipação, ainda que metafórica (mais ou menos satírica, não vem ainda ao caso), de algumas das operações fundamentais dos modelos avançados de inteligência artificial para processamento de linguagem natural, como o GPT-4, percebemos que a principal dissemelhança reside no facto de a máquina combinatória de Lagado funcionar segundo um princípio rudimentar de recombinação sintática, enquanto os modelos contemporâneos de linguagem não geram frases a partir de simples combinações mecânicas de palavras, mas sim a partir de redes neurais treinadas sobre vastos corpora textuais. Ou seja, ao contrário do mecanismo fictício de Lagado, que não considera significado ou contexto, os LLMs não se limitam a probabilidades simples de coocorrência de palavras; antes, na captura de padrões linguísticos complexos através de representações distribuídas e mecanismos de atenção, permitindo uma modelagem contextual muito mais sofisticada do que qualquer processo apenas baseado em recombinação sintática.

Por outro lado, a máquina do professor de Lagado funciona através da recombinação arbitrária de palavras, esperando-se que algumas dessas combinações produzam frases com sentido. O que significa que, no seu mecanismo de produção, pelo menos a montante, não há necessidade de compreensão de linguagem. De maneira semelhante, também os LLMs não compreendem

verdadeiramente a linguagem, pois operam sobre modelos estatísticos que predizem a sequência mais provável de palavras. E, tal como os alunos da academia identificam fragmentos coerentes, sem aparente juízo crítico apesar do seu agenciamento humano,¹⁶ e os ditam depois aos escribas, também os LLMs selecionam sequências plausíveis de palavras dentro de um espaço probabilístico.

Se é verdade que Swift parece ridicularizar a ideia de que um método mecânico de recombinação textual poderia, por si só, produzir uma obra completa de conhecimento humano, já o professor acredita que, ao acumular frases aleatórias compilando-as posteriormente, poderá construir um “corpo completo de todas as artes e ciências”. Continuando com o nosso exercício de comparação especulativa, podemos de igual modo dizer que modelos como o GPT-4 podem produzir textos coerentes, mas não criam conhecimento no sentido crítico e epistemológico do termo, limitando-se a replicar padrões de discurso já existentes.

Já a sugestão de se construírem cinco centenas de máquinas semelhantes para acelerar o processo de geração de textos, essa sim pode levar-nos a refletir sobre o potencial da interligação dos seus resultados. Sobretudo quando sabemos que o desempenho de LLMs aumenta exponencialmente com a expansão do volume de dados e da capacidade computacional, ou seja, aumentando o número de parâmetros treinados e a quantidade de dados processados (mas não necessariamente a arquitetura do sistema).

Um outro aspeto que talvez seja merecedor de figurar nesta análise comparativa tem a ver com a forma como, no modelo de Swift, a máquina não opera autonomamente: são os assistentes/alunos que devem observar e filtrar as combinações de palavras,

16 Jonathan Swift, *Gulliver's Travels into Several Remote Nations of the World, etc.* Primeira edição 1726-7. www.gutenberg.org/files/829/829-h/829-h.htm

identificando trechos legíveis e ditando-os aos escribas. Este “pormaio” antecipa um aspeto fundamental dos LLMs atuais: a mediação humana. Os modelos de IA geram textos que são frequentemente revistos, corrigidos ou contextualizados por mão humana antes de serem publicados (ou utilizados). Para não falar do facto de os modelos serem constantemente afinados com dados gerados por utilizadores, um processo que reforça a ilusão de que o sistema possui intencionalidade criativa.¹⁷

No entanto, se pegarmos momentaneamente na questão satírica, a pergunta que parece permanecer na ordem do dia, mesmo com vários séculos de distância, é a seguinte: até que ponto a geração automatizada de texto pode substituir a produção intelectual?

A diferença é que, agora, enfrentamos um cenário em que a escala computacional digital torna cada vez mais ténues as linhas que delimitam autoria e automatização. O desafio, parece-nos, é perceber de que forma a literatura computacional poderá manter-se fiel ao seu espírito crítico, que a distingue, num contexto onde as máquinas escrevem cada vez mais, mas onde a compreensão propriamente dita continua a escapar-lhes.

17 Abstenho-me, no entanto, de abordar aqui os desafios éticos e jurídicos relacionados com a autoria, o plágio e a propriedade intelectual, suscitados pelo facto de estarmos a tratar de conteúdos que, longe de surgir *ex nihilo*, resultam de processos de reciclagem e recombinação de formas textuais em circulação no discurso público.