PERFORMANCE EM ATOS DE RESISTÊNCIA NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Paula GUERRA, Faculdade de Letras da Universidade do Porto e Instituto de Sociologia da Universidade do Porto, pguerra@letras.up.pt

Sofia SOUSA, Faculdade de Letras da Universidade do Porto e Instituto de Sociologia da Universidade do Porto, sofiaarsousa22@gmail.com

Este livro nasce de uma interrogação que se levanta, com renovada urgência, na era da Inteligência Artificial: a de perceber o que resta do corpo, da autoria e da resistência política quando se instalam processos profundos de mediação digital e algorítmica. Apesar de vivermos na era da Inteligência Artificial, este questionamento não é propriamente novo — pelo contrário, tem acompanhado o campo dos estudos sobre arte e tecnologia desde a década de 1980 —, mas ganhou uma densidade inédita nos últimos anos, à medida que a inteligência artificial generativa deixou de ser um instrumento de nicho para se tornar numa das maiores infraestruturas que moldam a vida cultural e social dos indivíduos. Entre aquela que foi — e ainda é — a promessa de uma emancipação criativa e o risco de esta se converter numa nova forma de controlo dos corpos, das identidades e dos imaginários, as artes performativas oferecem, a este nível, um território privilegiado de observação sociológica, pois é no corpo em ato, exposto e vulnerável, que as tensões entre automatização e agência humana se tornam mais visíveis e contestáveis, mas também mais suscetíveis à mudança. Como bem notou Auslander (1999) a propósito da noção de liveness, a presença ao vivo nunca foi um dado neutro perante os dispositivos de mediação técnica que a atravessam: é, isso sim, um campo de negociação permanente entre o corpo que atua e as tecnologias que o replicam, gravam ou substituem — negociação que a inteligência artificial generativa vem hoje radicalizar. É também neste sentido que a questão da autoria se torna central: se, como sublinhou Guerra (2015) a propósito da música popular portuguesa, a aura e o carisma da criação artística resultam sempre de uma negociação social entre o gesto singular do criador e os dispositivos coletivos de reconhecimento e consagração, a generalização de sistemas de geração automática de conteúdos obriga a repensar radicalmente essa mesma negociação, agora disputada entre corpos humanos e sistemas técnicos que também "criam".

Esta reconfiguração da autoria não é, também ela, inteiramente nova. Já Barthes (1967/1977) tinha proposto, décadas antes da inteligência artificial generativa, que a morte do autor enquanto origem única e soberana do sentido de uma obra libertava o texto para uma pluralidade de leituras que o próprio autor não podia controlar nem antecipar. A inteligência artificial generativa leva esta intuição a um extremo que Barthes dificilmente poderia ter imaginado: não apenas o sentido de uma obra escapa ao seu autor depois de escrita, como a própria produção material da obra passa a ser partilhada com um sistema técnico que recombina, sem intenção própria, fragmentos de milhões de outras obras. Se, para Barthes, a morte do autor abria espaço à liberdade interpretativa do leitor, a questão que aqui se coloca é distinta: se é ainda possível falar de autoria, de responsabilidade e de crítica quando o próprio gesto de produção é parcialmente delegado a um sistema técnico sem subjetividade, e cujos critérios de seleção permanecem, na maior parte dos casos, opacos até para quem os utiliza.

Falar de performance, de inteligência artificial e de resistência implica, antes de mais, recusar uma leitura tecnodeterminista que trate a tecnologia como uma força externa à qual os sujeitos apenas reagem. De forma contrária, aferimos que a sociologia da arte tem insistido no desenho e fomento de uma forma de pensar a tecnologia como um campo de disputa simbólica, numa lógica bourdieusiana (Bourdieu, 1993), onde diferentes atores — artistas, instituições, públicos, e os próprios sistemas técnicos — negoceiam os seus sentidos e significados. Esta leitura relacional do campo artístico, que Bennett e Guerra (2019) mobilizaram para compreender as culturas DIY e as cenas musicais underground como espaços de disputa e de reconfiguração permanente das hierarquias legítimas de produção cultural, aplica-se com igual pertinência à disputa em torno das infraestruturas de inteligência artificial: também aqui se desenha um campo em formação, com posições dominantes e dominadas, com capitais técnicos e simbólicos desigualmente distribuídos, e com margens de manobra que os atores artísticos exploram ativamente. Aliás, Butler já havia mostrado, ainda antes da viragem digital, que a performance não é a expressão de uma identidade prévia, mas antes o próprio processo de construção do sujeito através da repetição e interiorização de normas (Butler, 1990). Quando esse processo passa a incorporar sistemas de reconhecimento facial, assistentes generativos, adulteração de imagem ou modelação de linguagem, a questão performativa desloca-se, pois já não se trata apenas de saber quem repete ou interioriza essa norma, mas passa o foco a estar em saber qual é o sistema que decide o que conta como norma repetível e com que dados foi treinado para o fazer. Bucher (2018) designou este fenómeno como uma forma de "governamentalidade algorítmica", em que o poder não se exerce através de proibições explícitas, mas antes através da estruturação subtil do próprio espaço do possível — uma reconfiguração silenciosa, mas profunda, das próprias condições de possibilidade da performatividade butleriana.

Esta ideia de campo em disputa pode ainda ser complementada por outras duas tradições da sociologia da arte e da cultura. Por um lado, Becker (1982) deslocou o enfoque bourdieusiano nas posições hierárquicas para as redes de cooperação concreta — fornecedores de materiais, técnicos, distribuidores, públicos — sem as quais nenhuma obra chega verdadeiramente a existir; também a arte que mobiliza a inteligência artificial depende, de forma direta, dessa cooperação alargada entre artistas, programadores, curadores e as próprias empresas que desenvolvem os modelos generativos, algo que não deve ser esquecido quando se celebra a autonomia criativa do artista individual. Por outro lado, de Certeau (1984) oferece um vocabulário particularmente produtivo para pensar a resistência ao nível do gesto quotidiano, distinguindo entre as estratégias dos atores institucionais, que dispõem de um lugar próprio a partir do qual exercem o poder, e as táticas dos sujeitos subalternos, que operam no interior do próprio terreno adversário, sem lugar próprio, aproveitando falhas e brechas momentâneas. É precisamente nesta chave tática, e não estratégica, que se pode ler grande parte da produção artística que aqui interessa: artistas que não dispõem dos meios de produção da inteligência artificial generativa, mas que a usam, distorcem e reapropriam a partir de dentro, num gesto de bricolagem tão próximo do hacking quanto da arte.

É neste caldo que a inteligência artificial se tornou, nos tempos recentes, tanto em matéria-prima como num adversário do trabalho performativo. A este respeito, autores como Benjamin (2019) e Noble (2018) documentaram como é que os sistemas algorítmicos tendem a reproduzir e a amplificar hierarquias raciais e de género já existentes na sociedade, sob a aparência de uma neutralidade técnica — um argumento que Wajcman (2004) já havia antecipado, ao mostrar como as tecnologias, longe de serem instrumentos assépticos,

incorporam desde a sua conceção relações de poder gender-based que se perpetuam precisamente sob o disfarce da racionalidade técnica. Por conseguinte, Crawford (2021) deslocou a discussão de um plano estritamente informacional e trouxe-a para um plano material, defendendo que a inteligência artificial depende de recursos minerais, trabalho humano subpago e também de infraestruturas energéticas concentradas em poucos contextos socio territoriais, o que a torna um sistema tão físico e político quanto qualquer outra indústria extrativa. Esta dupla materialidade — simbólica e física — é, na verdade, o que confere à arte performativa a sua pertinência crítica, visto que performar com e contra a inteligência artificial é, também, tornar visível aquilo que as interfaces tendem a apagar.

Vale a pena recuar ainda mais na genealogia desta discussão. Já Benjamin, W. (1936/1968) tinha notado que a reprodutibilidade técnica da obra de arte — então a fotografia e o cinema — dissolvia aquilo a que chamou a sua aura, isto é, a autoridade única que deriva da presença irrepetível de um objeto num tempo e num lugar determinados. A inteligência artificial generativa radicaliza esta mesma lógica, mas desloca-a num sentido decisivo: já não se trata apenas de reproduzir uma obra existente, mas de gerar, a partir de vastos corpora de imagens e textos alheios, obras que nunca tiveram um original, tornando ainda mais complexa a questão da aura, da autoria e da atribuição que Guerra (2015) situava no cerne da criação musical popular. Esta dissolução da aura tem, contudo, uma face material que os estudos culturais clássicos raramente equacionavam. Zuboff (2019) viria a mostrar como as plataformas digitais contemporâneas transformam a própria experiência humana — os gestos, as expressões, os afetos — em matéria-prima gratuita para a extração de dados, fabricando a partir dela produtos de previsão comportamental vendidos num mercado de futuros comportamentais. Os modelos de inteligência artificial generativa que hoje alimentam a criação artística são, em grande medida, subprodutos exatamente deste mesmo regime extrativo, treinados sobre biliões de imagens e textos recolhidos sem consentimento explícito dos seus autores — o que reintroduz, por outra via, a questão da autoria e da aura com que Hershman Leeson não deixa de dialogar.

Neste enquadramento, a obra da artista norte-americana Lynn Hershman Leeson[1] constitui um caso paradigmático. Desde o início da década de 1970 que Hershman Leeson explora, através da performance e da instalação, a construção tecnológica da identidade e os mecanismos de vigilância que a acompanham. A sua performance de longa duração Roberta Breitmore (1973-1979) (ver Figura 1) é, neste sentido, um ponto de partida incontornável, visto que durante seis anos a artista incorporou uma personagem fictícia, desdobrando-se numa segunda identidade documentalmente verificável. Esta tensão entre a identidade vivida e a identidade arquivada antecipa, de forma notável, a distinção que Taylor (2003) viria a propor décadas depois entre o arquivo — os documentos, os registos, os vestígios materiais que subsistem à ação — e o repertório — o conjunto de saberes incorporados que só existem no próprio ato de os repetir. Roberta Breitmore é, precisamente, as duas coisas em simultâneo: um repertório vivido, incorporado, quotidiano, e um arquivo documental deliberadamente construído para provar, perante as instituições, a sua própria existência. A

[1] Lynn Hershman Leeson é uma artista e realizadora norte-americana. É Professora Emérita da University of California, Davis, e da Cornell University, tendo também presidido ao Departamento de Cinema do San Francisco Art Institute. https://www.lynnhershman.com/



Figura 1: Performance Roberta Breitmore (1973-1979)
Fonte: https://www.lynnhershman.com/project/roberta-breitmore/

crítica de arte tem lido esta performance como uma antecipação notável daquilo que se tornaria, décadas depois, a experiência quotidiana da identidade distribuída em plataformas digitais, isto é, a existência de um self que se multiplica em avatares, perfis e registos, cuja veracidade depende também ela de uma constante produção documental.

Quase quarenta anos depois, a importância da Série Roberta Breitmore não pode ser subestimada. As questões que levantou sobre o estado inatingível e fluido da identidade, sobre a 'verdade' e a 'autenticidade', a dificuldade de traçar frequentemente a linha entre facto e ficção, biografia e autobiografia, a impossibilidade – talvez – de alcançar totalmente esse antigo ditado grego de 'conhecer-se a ti mesmo', a questão de como as aparências enganam e a construção fundamental da identidade permanecem; talvez agora mais forte do que nunca, dado o advento da internet e o surgimento das identidades virtuais; e claro, a importância crescente atribuída à imagem e ao autoestilismo na nossa cultura de 'lifestyle' consciente das aparências. (Gregos, 2011: s/p)

Esta dimensão de vigilância que atravessa toda a obra de Hershman Leeson não pode ser dissociada da genealogia foucaultiana do poder disciplinar. Foucault (1977) mostrou como a modernidade ocidental instaurou um regime de visibilidade permanente — cuja figura paradigmática é o panóptico — em que o poder já não precisa de se exercer pela força bruta, bastando-lhe a possibilidade, sempre suposta, de uma observação contínua e anónima. Roberta Breitmore, ao construir deliberadamente uma identidade documentalmente verificável — com conta bancária, morada e terapeuta —, expõe precisamente esse regime: performa a própria condição de sujeito vigiado, tornando visível o trabalho documental que, de outro modo, permaneceria invisível e naturalizado. Se, na era pré-digital, esse regime dependia de arquivos físicos e de instituições burocráticas, os sistemas de inteligência artificial generativa e de reconhecimento facial que atravessam a obra mais recente da artista prolongam essa mesma lógica disciplinar sob uma forma mais difusa, automatizada e, por isso mesmo, mais difícil de contestar.

Esta lógica de vigilância remota encontra uma expressão ainda mais explícita numa obra anterior da artista, Lorna (1979-1984), amplamente reconhecida como a primeira obra de vídeo interativo da história da arte. Nela, o público controla, através de um comando à distância, as escolhas de vida de uma personagem agorafóbica que nunca sai do seu



Figura 2: CybeRoberta (1996)
Fonte: https://www.lynnhershman.com/project/the-dollie-clones/

apartamento, cujas únicas ligações ao mundo exterior são a televisão e o telefone — dispositivos que, paradoxalmente, alimentam o seu medo em vez de o atenuar. Lorna oferece três desfechos possíveis: a personagem permanece prisioneira do seu próprio apartamento, tira a própria vida, ou dispara contra o aparelho de televisão, um gesto que pode ler-se como uma destruição simbólica do próprio meio de mediação. Esta obra antecipa, com quase quatro décadas de distância, as questões que atravessam o resto do percurso da artista: a de saber até que ponto a interatividade tecnológica constitui uma forma de agência real ou apenas a ilusão de uma escolha sempre já circunscrita pelos limites do próprio sistema — questão que, como se verá, permanece plenamente atual na era da inteligência artificial generativa.

Podemos ainda elencar uma leitura desta obra a partir do ensaio de Donna Haraway sobre o ciborgue, que descreve esta figura híbrida como uma criatura simultaneamente material e ficcional, cuja politização não pressupõe uma identidade unificada e essencial, mas antes a assunção da fragmentação como potência (Haraway, 2000). Roberta Breitmore, sublinham vários críticos e comentadores, funciona segundo esta lógica, isto é, não como um sujeito autêntico que utiliza uma máscara tecnológica, mas antes como uma demonstração de que a identidade sempre foi uma construção performativa e simultaneamente documental. Mais tarde, Braidotti (2013) radicalizaria esta leitura ao propor uma teoria crítica do pós-humano que recusa tanto o humanismo liberal clássico como o transumanismo tecno-otimista, insistindo antes numa subjetividade relacional, corporizada e nómada — precisamente a subjetividade que Hershman Leeson não cessou de encenar através dos seus múltiplos avatares e clones. Leeson prolongaria esta investigação, com CybeRoberta (ver Figura 2), uma boneca telerobótica equipada com uma câmara nos óculos/olhos que transmitia imagens para a internet.

A obra da artista aprofunda-se, a partir da década de 1990, numa relação direta com sistemas de inteligência artificial conversacional. Peças como Agent Ruby (1998-2002)[2], um agente conversacional que se encontrava acessível através de um portal de sonhos online, precedem em mais de uma década os assistentes de voz que hoje povoam os nossos telemóveis. O mesmo se pode dizer de Teknolust (Hershman Leeson, 2002)[3], uma longa-metragem em que uma geneticista cria três clones ciborgues a partir do seu próprio ADN, explorando o duplo potencial da tecnologia como instrumento de controlo e como uma via de emancipação (Haraway, 2000). Esta dissociação entre o corpo biológico e a informação replicável — entre o organismo e o seu duplo codificado — é também aquilo que Hayles (1999) identificou como a condição pós-humana por excelência: a ideia, largamente disseminada pela cibernética, de que a identidade e a consciência poderiam subsistir independentemente do suporte material que as encarna. Teknolust encena esta fantasia informacional apenas para melhor a desmontar, mostrando como os clones sintéticos permanecem irredutivelmente dependentes de corpos, fluidos e afetos. Esta ambivalência é, com efeito, a marca distintiva do pensamento artístico de Hershman Leeson, mais especificamente a ideia de que a tecnologia não deve ser tratada como boa nem como má, mas antes como um campo de forças que deve ser disputado.

Assim, esta disputa tornou-se particularmente explícita nos trabalhos mais recentes da artista, já inteiramente produzidos com ferramentas de inteligência artificial generativa. A série fotográfica Missing Person, Cyborg (2021)[4], apresentada na Bienal de Veneza, reúne retratos de rostos gerados por inteligência artificial que, à primeira vista, parecem fotografias convencionais, até se notarem pequenas marcas numéricas e falhas de coerência junto aos olhos e ao pescoço, deixadas propositadamente visíveis. Estas imperfeições residuais funcionam como uma assinatura crítica, pois em vez de dissimular os limites do sistema generativo, Hershman Leeson exibe-os, obrigando ao confronto com a construção artificial daquilo que se julgava ser natural. Também na mesma Bienal, a instalação Logic Paralyzes the Heart (2022), interpretada por Joan Chen (ver Figura 3), no papel de uma ciborgue de 61 anos criada para fins militares, articula a história da inteligência artificial com a da guerra e do conflito, bem como retrata o papel de categorias de género em ambas as



[2] Para mais informações: https://www.lynnhershman.com/25-essential-ai-artworks-agent-ruby/
[3] Para mais informações: https://www.lynnhershman.com/record/everand-podcast-teknolust
[4] Para mais informações: https://www.labiennale.org/en/art/2022/milk-dreams/lynn-hershman-leeson



Figura 3: Logic Paralyzes the Heart, 2022
Fonte: https://www.lynnhershman.com/project/logic-paralyzes-the-heart/

situações — uma articulação que Wajcman (2004) ajuda a iluminar, ao evidenciar como os complexos militares e tecnológicos partilham historicamente as mesmas economias de género que estruturam a divisão entre corpos que comandam e corpos que executam. Paralelamente, esta obra também interroga o desejo atribuído à própria personagem sintética de recuperar uma humanidade que lhe foi negada à nascença, remetendo-nos também para um discurso futurista, numa lógica semelhante à de filmes como O Exterminador Implacável (Cameron, 1984).

A apresentação destas duas obras na 59.ª Bienal de Veneza, intitulada The Milk of Dreams e comissariada por Cecilia Alemani (2022), não é um dado meramente contextual. A própria curadoria da Bienal de 2022 organizou-se explicitamente em torno da metamorfose dos corpos, da relação entre indivíduos e tecnologias, e da condição pós-humana — mobilizando, de resto, o pensamento de Braidotti como uma das suas referências centrais. Inserida neste enquadramento institucional, a obra de Hershman Leeson não é apenas objeto de leitura sociológica: é também parte ativa de uma disputa mais ampla pela definição do que conta como arte relevante sobre tecnologia e corpo no presente. Esta dimensão institucional obriga a recuperar a advertência de Bishop (2012) sobre a arte participativa e a política do espectador: a inclusão de obras críticas em grandes eventos internacionais não garante, por si só, o seu efeito emancipatório, podendo antes converter o próprio gesto de resistência em espetáculo consumível pelo mercado da arte contemporânea. Esta tensão entre crítica e institucionalização atravessa, aliás, grande parte da arte que mobiliza a inteligência artificial como matéria crítica, e será também uma questão recorrente ao longo dos capítulos que compõem este livro.

A própria noção de espectador passivo que Bishop problematiza foi, de resto, colocada em causa por Rancière (2009), para quem a distinção entre olhar e agir é ela própria uma ficção que a tradição crítica ocidental naturalizou. Para Rancière, ver já é uma forma de ação — selecionar, comparar, interpretar, relacionar aquilo que se vê com outras experiências —, pelo que a emancipação do espectador não depende de o converter em performer, mas de reconhecer a atividade interpretativa que a própria condição de espectador já implica. Aplicada às obras aqui discutidas, esta perspetiva sugere que o público que interage com Roberta Breitmore, com Lorna ou com os retratos gerados por inteligência artificial de Missing Person, Cyborg não é um mero recetor passivo de um conteúdo técnico, mas um agente interpretativo cuja própria atividade de leitura contribui para produzir o sentido político da obra — o que reforça, também por esta via, o argumento central deste livro: o de que a resistência não reside apenas no gesto do artista, mas na rede de relações interpretativas que esse gesto torna possível.

Com vista a tornar visível a falha do sistema, podemos aproximar o trabalho de Hershman Leeson de um vocabulário teórico-concetual mais recente, nomeadamente o do glitch feminism proposto por Legacy Russell (2020), sendo que este enfatiza a ideia de que o erro e a falha de sistema podem ser reapropriados numa lógica de estratégia de resistência corporal e identitária face a tecnologias que pretendem categorizar e normalizar essas mesmas situações. Este vocabulário do glitch prolonga, de resto, uma tradição estética mais antiga, que Menkman (2011) situou precisamente na fronteira entre o artefacto técnico e o filtro cultural, entre a rutura radical e os processos de comercialização que rapidamente a recuperam. Se, como argumenta Chun (2021), os sistemas de dados contemporâneos funcionam sobretudo por correlação, então o glitch funciona como uma recusa ativa dessa lógica classificatória, isto é, retrata um corpo ou uma imagem, que se recusa a caber inteiramente na categoria que lhe foi atribuída. Esta reapropriação da falha como estratégia de resistência identitária dialoga, de resto, com os processos que Guerra e Sousa (2023) documentaram a propósito dos ativismos digitais e das práticas do-it-yourself e do-it-together promovidas por coletivos feministas e LGBTQI+: também aí a apropriação criativa e amadora das ferramentas digitais — mesmo, e sobretudo, quando estas falham ou resistem ao uso pretendido — se converte num processo de (re)construção identitária e de mudança social. A lógica DIY que Guerra (2021) identificou como fio condutor de cenas alternativas tão distintas quanto as de Portugal e do Brasil encontra, assim, no glitch, um equivalente visual e algorítmico: a mesma recusa de um domínio técnico centralizado, a mesma reivindicação do erro, do amadorismo e da apropriação como formas legítimas de fazer e de resistir.

Este mesmo espírito de apropriação tática encontra ainda ressonância em duas outras tradições teóricas contíguas. Wark (2004) propôs pensar os hackers — programadores, mas também artistas, cientistas e músicos — como uma classe social emergente cujo interesse comum reside na abstração e na circulação livre da informação, em confronto direto com uma classe vetorialista que procura transformar essa mesma informação em propriedade exclusiva; a prática de Hershman Leeson, que desde a década de 1970 desmonta e reconfigura sistemas técnicos alheios, inscreve-se nesta linhagem hacker num sentido lato, ainda que o seu vocabulário seja o da performance e não o da programação. Já Costanza-Chock (2020) desloca esta discussão para o terreno da justiça do design, defendendo que os processos de criação tecnológica deveriam ser liderados pelas próprias comunidades marginalizadas que esses sistemas tendem a excluir ou a distorcer, e não apenas corrigidos a posteriori por especialistas exteriores a essas comunidades. Lida à luz desta proposta, a obra de Hershman Leeson não resolve o problema da exclusão algorítmica que Benjamin

(2019) e Noble (2018) documentaram, mas tem o mérito de tornar esse problema visível e discutível a partir de dentro do próprio campo artístico, preparando o terreno para intervenções mais diretamente participativas e comunitárias, como as que Guerra e Sousa (2023) descrevem a propósito dos coletivos DIY.

É precisamente neste ponto que a leitura sociológica aqui proposta se articula com o eixo mais amplo deste livro. Pensar a resistência através da performance e da inteligência artificial não significa recuperar uma nostalgia humanista do corpo não mediado. Pelo contrário, significa reconhecer que a disputa pelo sentido das tecnologias emergentes é travada, de forma decisiva, no gesto performativo de artistas que decidem habitar, distorcer e expor os próprios sistemas que os pretendem capturar. A obra de Hershman Leeson, pioneira desde a década de 1970, oferece um fio condutor privilegiado para pensar este território — mas está longe de o esgotar. Como recorda Guerra (2022b) a propósito das Fado Bicha e das suas reconfigurações contemporâneas da música popular portuguesa, os gestos de resistência estética raramente se limitam a um único centro geográfico ou cultural: multiplicam-se, antes, em contextos distintos, com genealogias e urgências próprias, que importa não subsumir sob uma única narrativa hegemónica — tantas vezes anglocêntrica — sobre a arte e a tecnologia. Este argumento aproxima-se, de resto, da propedêutica que Guerra (2022a) propôs para pensar as manifestações artísticas contemporâneas do Sul Global: a de que estas exigem categorias interpretativas próprias, irredutíveis à importação direta de modelos teóricos forjados a partir da experiência anglo-americana ou europeia.

Esta passagem do gesto individual para uma dimensão coletiva de contestação encontra ainda outro apoio teórico relevante. Butler (2015) viria a estender a sua própria teoria da performatividade para pensar a ação coletiva, argumentando que os corpos reunidos em assembleia — mesmo quando não articulam um discurso unificado — já performam, pelo simples facto de aparecerem em conjunto num espaço público, uma reivindicação política de reconhecimento e de vida vivível. Transposta para o domínio da arte performativa e da inteligência artificial, esta leitura sugere que a resistência aqui em causa não se esgota no corpo singular do artista, mas convoca antes públicos, comunidades interpretativas e redes de artistas que, em diferentes geografias, tornam visíveis e contestam em conjunto os mesmos sistemas técnicos. É essa dimensão plural e distribuída da resistência — e não apenas o virtuosismo de gestos artísticos isolados — que os capítulos seguintes procuram, de diferentes modos, cartografar.

Os capítulos que se seguem desdobram, a partir de contextos, metodologias e geografias distintas, esta mesma questão, nomeadamente o questionamento sobre como é que a arte, e em particular a arte performativa, negoceia na contemporaneidade a sua relação com sistemas tecnológicos que simultaneamente ameaçam e alimentam a produção de sentidos, de comunidade e de crítica social. O principal foco é o de recusar respostas fáceis, sejam elas de rejeição tecnofóbica ou de celebração acrítica, procurando antes propor uma atenção sustentada por gestos concretos através dos quais artistas, em diferentes partes do mundo, transformam a inteligência artificial em matéria de trabalho crítico e, por vezes, num instrumento de resistência.

Referências

Alemani, C. (2022). *Statement by Cecilia Alemani* [Texto curatorial]. La Biennale di Venezia. https://www.labiennale.org/en/art/2022/statement-cecilia-alemani

Auslander, P. (1999). *Liveness: Performance in a mediatized culture*. Routledge.

Barthes, R. (1967/1977). *The death of the author*. Em *Image-Music-Text* (pp. 142–148). Hill and Wang.

Becker, H. S. (1982). *Art worlds*. University of California Press.

Benjamin, R. (2019). *Race after technology: Abolitionist tools for the new Jim code*. Polity Press.

Benjamin, W. (1936/1968). The work of art in the age of mechanical reproduction. Em *Illuminations* (H. Arendt, Ed.; H. Zohn, Trad.). Schocken Books.

Bennett, A., & Guerra, P. (Eds.). (2019). *DIY cultures and underground music scenes*. Routledge.

Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.

Bourdieu, P. (1993). *The field of cultural production: Essays on art and literature*. Columbia University Press.

Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.

Bucher, T. (2018). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.

Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.

Butler, J. (2015). *Notes toward a performative theory of assembly*. Harvard University Press.

Cameron, J. (Diretor). (1984). *The Terminator* [Filme]. Orion Pictures; Hemdale Film Corporation.

Chun, W. H. K. (2021). *Discriminating data: Correlation, neighborhoods, and the new politics of recognition*. MIT Press.

Costanza-Chock, S. (2020). *Design justice: Community-led practices to build the worlds we need*. MIT Press.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.

de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*. University of California Press.

Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Vintage Books.

Gregos, K. (2011). *The importance of being Roberta* [Texto de catálogo]. Lynn Hershman Leeson. https://www.lynnhershman.com/project/roberta-breitmore/

Guerra, P. (2015). Sonhos Pop: criação, aura e carisma na música moderna portuguesa. *E-Compós*, 18(1). https://doi.org/10.30962/ec.1101

Guerra, P. (2021). So close yet so far: DIY cultures in Portugal and Brazil. *Cultural Trends*, 30(2), 122–138.

Guerra, P. (2022a). *Sul, Sertão e Flores: uma propedêutica necessária para compreender as manifestações artísticas contemporâneas do Sul Global*. Anos 90, 29. https://doi.org/10.22456/1983-201X.120373

Guerra, P. (2022b). Barulho! Vamos deixar cantar o Fado Bicha. Cidadania, resistência e política na música popular contemporânea. *Revista de Antropologia*, 65(2). https://doi.org/10.11606/1678-9857.ra.2022.202284

Guerra, P., & Sousa, S. (2023). Culturas DIY, feminismos e ativismos digitais. *Revista Lusófona de Estudos Culturais e Comunicacionais* (NAUS), 3(2), 57–68. https://doi.org/10.29073/naus.v3i2.843

Haraway, D. (2000). *Manifesto ciborgue*. Em *Antropologia do ciborgue* (pp. 33–118). Autêntica.

Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.

Hershman Leeson, L. (Realizadora). (2002). *Teknolust* [Filme]. Blue Turtle; Epiphany Productions; Hotwire Productions; ZDF.

Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.

Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. NYU Press.

Rancière, J. (2009). *The emancipated spectator* (G. Elliott, Trad.). Verso.

Russell, L. (2020). *Glitch feminism: A manifesto*. Verso Books.

Taylor, D. (2003). *The archive and the repertoire: Performing cultural memory in the Americas*. Duke University Press.

Wajcman, J. (2004). *TechnoFeminism*. Polity Press.

Wark, M. (2004). *A hacker manifesto*. Harvard University Press.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.