ARTE E TEMPO: O COMPASSO DA HIPER-REPRODUTIBILIDADE DIGITAL

Júlio F. R. COSTA, ARTIS - Instituto de História da Arte da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, juliofrcosta@gmail.com

1. Introdução

Os desenvolvimentos tecnológicos mais recentes, nomeadamente o processamento de quantidades maciças de dados, através do uso de ferramentas de inteligência artificial (IA), vieram aprofundar o encurtamento do intervalo de tempo entre o sujeito e o objeto do conhecimento. A informação chega-nos a todo o instante. No que ao mundo da arte diz respeito, esses desenvolvimentos tecnológicos impactam tanto a produção de obras de arte, como a sua exposição, bem como a possibilidade da sua significação histórica.

Os desenvolvimentos científicos e tecnológicos sempre tiveram influência na esfera artística. Esses sinais do progresso puseram em questão a natureza da arte, assente num questionamento, mais abrangente, em torno da própria forma de ver e representar a realidade. No final do século XIX, Aby Warburg (2022) falava-nos das transformações tecnológicas da época e especulava acerca das suas consequências:

> O Prometeu moderno e o Ícaro moderno, Franklin e os irmãos Wright, que inventaram o dirigível, são os destruidores fatídicos da noção de distância, destruição que ameaça conduzir o planeta ao caos./ O telegrama e o telefone estão a destruir o cosmos. O pensamento mítico e o pensamento simbólico, lutando pela atribuição de uma dimensão espiritual à relação do homem com o seu meio, transformou o espaço numa zona de contemplação ou de pensamento, espaço que a comunicação eletrificada instantânea anula. (Warburg, 2022, p. 119, tradução nossa).

Por sua vez, a fotografia veio encurtar o intervalo de tempo que leva a conhecer a forma de algo, um intervalo de tempo que diminuiu à medida que a massificação dos média progrediu. O cinema trouxe o movimento à representação da realidade na arte. A câmara de filmar aprofundou o mimetismo que a câmara de fotografar originou. A História da Arte demonstra que os caminhos prosseguidos pela arte, até ao momento em que nos encontramos, não têm sido, na sua totalidade, na direção da representação fiel à realidade, ou que tiveram a verdade como pavimento da prática artística. Tanto Arthur C. Danto (2014), como Hans Belting (2003), falam da quebra de restrições que a contemporaneidade significou para a arte. Tudo é possível, tudo é válido. No entanto, não são despiciendas as características epistemológicas da arte, de situar e significar o objeto representado em determinado contexto para além da moldura visível, e as características ontológicas de desvelamento do que sem as lentes da arte não se mostra: "[...] obras de arte são *sentidos corporizados*" (Danto, 2013, p. 37).

Martin Heidegger reconheceu na arte e na tecnologia a capacidade de desvelamento da verdade do ser; a arte num sentido mais puro, poético, essencial; a tecnologia por uma via instrumental e técnica (Heidegger, 1950/2012; Heidegger, 1954/1977). A contemporaneidade aprofundou a união, no mesmo objeto, da arte e da tecnologia; a reflexão que aqui se desenrolará, procura analisar criticamente como essas duas formas de operar e conhecer se comportam convivendo no mesmo objeto artístico, se se completam, ou, por outro lado, conflituam entre si.

2. O compasso da hiper-reprodutibilidade quotidiana

A todo o momento recebemos estímulos audiovisuais. Os nossos telemóveis recebem notificações das aplicações que temos instaladas, comentários e *likes* nos perfis das redes sociais, notícias ao segundo. Aquele ou outro utilizador que seguimos fez *upload* de uma nova imagem, alguém comentou uma foto que partilhámos no nosso perfil. Em segundos, conseguimos ficar a saber como é uma obra de arte exposta noutro ponto do globo que acabámos de ouvir falar. Temos as biografias dos artistas de renome à distância de um toque num ecrã. Se queremos aprender a fazer um degradé ou como pintar uma árvore, há milhares de vídeos no YouTube que explicam, e, se ainda ficarmos com dúvidas, o ChatGPT tem "paciência" para nos descrever o processo até ao ínfimo pormenor.

> O "cosmos" de que Warburg fala é um espaço aberto compreendendo longas distâncias (o "longínquo") e o outro lugar; por outras palavras, o oposto ao imediatismo digital que esmaga tempo e espaço nos ecrãs atualmente (Bourriaud, 2022, p. 22, tradução nossa).

A história do desenvolvimento tecnológico é também a história das transformações dos mecanismos de percepção espácio-temporal. O "cosmos" de Warburg é o espaço de compreensão do longínquo, daquilo que está fora do nosso alcance, que permite ao ser humano sobreviver entre o medo do desconhecido e a razão técnica. A razão técnica tem vindo a tomar conta dos mecanismos de percepção e compreensão. É a partir da razão técnica que se constroem as ferramentas tecnológicas, dispositivos e processamento de dados, que medeiam a percepção da realidade. O imediatismo digital triunfa de dia para dia.

Temos à nossa disposição uma base de dados que tende para o infinito. Porém, essa base de dados não é algo estático. Para além de estar em constante atualização, pela forma como o sistema está construído e organizado, as sugestões de informação inundam os nossos dispositivos de forma personalizada. É o advento da Web 3.0. O comportamento *online* dos utilizadores é processado algoritmicamente de forma a tornar mais eficiente a interação publicitária – ou seja, supostamente, os anúncios dos produtos aparecem a quem tem a maior probabilidade de os comprar.



01100101 01101110 01100011 01101111 01101110 01110100 01110010
01100001 01110011 01110100 01100101 00100000 01101111 01110011
00100000 01100101 01100001 01110011 01110100 01100101 01110010
00100000 01100101 01100111 01100111 01110011

O consumo de imagens, artísticas ou não, é influenciado algoritmicamente. No entanto, o algoritmo é alimentado por dados gerados quotidianamente pelos utilizadores das plataformas digitais. A grande maioria dessas imagens dilui-se na utilização constante – triunfando a repetição. Apesar do segredo ser a "alma do negócio"[1], as publicações nas plataformas digitais são mantidas à tona pela interação do público (convertido em utilizadores), que, por sua vez, influencia o algoritmo – estabelecendo padrões comportamentais, fornecendo informação estatística de gostos e costumes.

Num estudo de 2014, era sugerido que as imagens com caras humanas são as que têm mais interações e visualizações na plataforma Instagram (Bakhshi et al., 2014). Os comentários e os *likes* nessas publicações com rostos fazem com que sejam também as mais sugeridas pelo algoritmo. Este aspeto particular leva a crer que o público em geral aprecia o que conhece, o que é familiar. As faces permitem uma leitura imediata e fácil – não fossem os *emojis*[2] uma presença ubíqua na comunicação digitalizada.

O *gatekeeping* através dos utilizadores das plataformas, mediado por algoritmos, estabelece os padrões estéticos do meta-mundo[3] que habitamos, e marca o compasso em que funcionamos. Tudo sucede num permanente estado de urgência. Tudo é imediato, tendo ficado obsoletas as antigas formas de mediação crítica. Por sua vez, a mediação algorítmica é instantânea.

Anna Kornbluh, em *Immediacy, or The Style of Too Late Capitalism* (2023), sublinha que:

> A conotação coloquial de imediatismo como "urgência" sublinha a dimensão temporal deste estilo, uma pressa que comprime o tempo num presente formigueiro. Espacialmente, imediatismo envolve ao mesmo tempo que aproxima tudo: o mundo na ponta dos dedos [...] (Kornbluh, 2023, pp. 23-24).



[1] "Um algoritmo em si mesmo não pode ser patenteado, mas um sistema que conceda uma vantagem competitiva pode ganhar uma patente ao abrigo do segredo do negócio – onde, por exemplo, os vários algoritmos que regulam o aparecimento do conteúdo a um utilizador do Facebook, por exemplo, seja um valioso segredo a que muitos concorrentes gostariam de aceder" (Andrade, 2023, p. 32).

[2] "Inicialmente, as mensagens de texto tinham um limite de 160 caracteres. Os primeiros utilizadores contornaram esta limitação ao inventar a 'linguagem SMS', como LOL (*laughing out loud* – a rir em voz alta) e os emoticons – símbolos criados a partir de caracteres do teclado para expressar emoções. Estes viriam mais tarde a inspirar a criação dos primeiros emojis (caracteres que simbolizam emoções e objetos). Posteriormente, o SMS viria a ser acompanhado pelo MMS (*multimedia messaging service* – serviço de mensagens multimédia), através do qual os utilizadores podiam enviar e receber imagens, vídeos e clips de áudio. A troca de mensagens de texto evoluiu para além do que Neil Papworth alguma vez imaginara" (Jeffries, 2021, p. 251, tradução nossa).

[3] Não são as coisas, mas as informações que determinam o mundo em que vivemos. Já não habitamos na terra e no céu, mas no Google Earth e na Cloud. O mundo torna-se cada vez mais incompreensível e espetral. Nada é firme e palpável" (Han, 2022, p. 11).

Um mundo que disponibiliza e força novidades a todo o instante. Este é o ritmo da hiper-reprodutibilidade. A hiper-reprodutibilidade é a hiperbolização da reprodutibilidade benjaminiana, é a reprodutibilidade digitalmente auxiliada, plataformizada e algoritmizada. Para Walter Benjamin, a reprodutibilidade consiste na execução de cópias do original, teoricamente indistinguíveis do original, através dos métodos mecânicos que a tecnologia da sua época permitia (Benjamin, 2012). As cópias deslocam, no espaço e no tempo, o sentido do original – deterioram a sua aura[4]. O conceito de "aura" é um mecanismo de perceção espácio-temporal. O original tem o seu lugar particular e o seu tempo histórico, a cópia promove a des-localização e a a-historicidade. Lev Manovich (1996) afirma que, para Walter Benjamin, a tecnologia destrói a distância espacial entre observador e observado – sujeito e objeto.

A reprodução digital, segundo Boris Groys (2016), aparece ao utilizador sempre sob nova forma, consoante o software, formatos e dispositivos utilizados; o que é copiado não é a imagem em-si, mas o ficheiro, os dados que, após lidos, formam a imagem (ou texto, ou áudio, etc.). Assim, a semelhança entre as várias cópias não é uma garantia, cada cópia tem um "aqui e agora", que depende do utilizador – possui uma aura de originalidade que a cópia mecânica não detém. A reprodução digital promove o carácter de eterno presente da imagem, com as cópias a sobreporem-se sucessivamente ao original – aumentando progressivamente a distância em relação a esse objeto primordial. A transformação da aura da obra de arte digital tem as suas idiossincrasias.[5]

Pensando a geração de imagens por Inteligência Artificial, à luz do que tem vindo a ser refletido, esta hiper-reproduz os estilos que absorve dos dados do ciberespaço. Os artistas veem as suas obras assimiladas pelo algoritmo – espoletam-se questões éticas, jurídicas, mas também ontológicas. A hiper-reprodutibilidade obriga o artista a adaptar-se aos novos tempos, a aprofundar a abdicação da aura "tradicional", em prol de uma presença hiper-massificada – reforçando o valor de exposição que permite a sua sobrevivência. O único gera culto, o múltiplo exponencia a exposição. A hiper-reprodutibilidade não tem que ver com a cópia exata de um original, cuja aura se perde nessa des-localização e a-temporalização. A reprodutibilidade digitalmente assistida implica a transformação, que os meios tecnológicos que a permitem acarretam – a permanente novidade de software e de hardware, as sucessivas tendências de utilização de plataformas, a renovação constante dos algoritmos que "escolhem" quando e onde as imagens aparecem.

[4] "A definição de aura como 'a manifestação única de uma lonjura, por mais próxima que esteja' mais não representa do que a formulação do valor de culto da obra de arte em categorias da percepção espacial e temporal. Lonjura é o oposto de proximidade. A lonjura essencial é a inacessível. De facto, a inacessibilidade é uma qualidade primordial da imagem de culto. Pela sua própria natureza, mantém-se 'longe, por mais próxima que esteja'. A proximidade propiciada pela sua própria matéria não afeta a lonjura que mantém depois da sua manifestação" (Benjamin, 2012, p. 69).

[5] Outro artigo do autor deste ensaio: Costa, 2024.

2. A produção artística em tempos de permanente novidade

A constante novidade perpetua a perceção de sucessivos "agoras", eternizando o presente. Numa perspectiva dos desenvolvimentos tecnológicos e o que eles significam, vivemos entre o "ainda não", ainda não é esta tecnologia que irá emancipar a humanidade[6], e o "prestes a ser"[7] , um quase lá, a quase entrada numa era em que a tecnologia irá revolucionar as nossas vidas. A permanente novidade promete um amanhã que nunca chega, afirmando que estamos quase lá. A velocidade da recorrência e renovação das "promessas" transforma a projeção de um futuro num eterno presente do qual não saímos – o futuro são "agoras" que não se concretizam segundo as promessas que acarretam.

Vivemos num mundo que não descansa, a vida contemporânea obriga-nos a estarmos disponíveis 24/7 (Crary, 2014). Tudo acontece, a toda a hora, a todo o momento, em todo o lado (Jeffries, 2021). Vivemos num rodopio constante de "ainda não é agora, mas está quase a ser". Os mecanismos de perceção espácio-temporais do sujeito perdem-se na tentativa de acompanhar o ritmo do espoletar dos "agoras" que nos aprisionam a um presente eterno. A capacidade para acompanhar as sucessivas e simultâneas novidades é humanamente inconcebível – o que obriga a uma delegação dessa capacidade nas máquinas, estas constituem-se como ferramentas da percepção. O cansaço faz com que seja bem-vindo todo e qualquer meio adicional que permita acompanhar minimamente o "rodopio".

Prossigamos a reflexão partindo de um extremo oposto – até antiquado. O artista esforça-se para acompanhar este ritmo frenético que vai contra o modo de operar tradicional: a observação, a paciência do olhar demorado, a atenção ao pormenor, os estudos sucessivos, esboços atrás de esboços deitados ao lixo. Pugnar pela tradição comporta um atrito, mesmo que parcial, na prática artística. Sem juízos de valor estético ou moral, pode significar uma impossibilidade de abraçar novas perspetivas; ou pode significar a permanência da operação segundo uma fórmula que funcionou e continua a funcionar. No entanto, ao que aos algoritmos de inteligência artificial diz respeito, não nos podemos esquecer que estes funcionam segundo os dados que lhes são fornecidos. Os sistemas de IA processam os dados assimilados e estabelecem padrões que ditam os resultados que geram. Se

[6] "Vivemos atualmente num ambiente digital; fazemos Facebook, blogamos, usamos o Flickr, publicamos no YouTube e no Vimeo. Os nomes e as marcas tornaram-se verbos, ou mesmo formas de vida. A velocidade da inovação tecnológica, a ubiquidade das versões mais recentes e avançadas dos dispositivos eletrónicos, a promessa de uma tecnologia ou media emancipadora, o investimento financeiro assente na digitalização das relações humanas, entre outros aspetos, constituem todos um olhar que nunca se situa no presente, mas antes na projeção de um ainda-não niilista" (Hui, 2016, p. 47, tradução nossa).

[7] Por exemplo, lembremo-nos que a Quarta Revolução Industrial é a primeira a ser anunciada antes de acontecer (Vicente, 2023, p. 102). Vivemos numa época de sucessivas proclamações de que uma nova era está prestes a chegar. Uma nova era que define o momento presente, mas que visa caracterizar um período temporal alargado. Vive-se uma contradição entre a forma como procedemos e o conteúdo que visamos definir.

refletirmos a geração de imagens sob esta condicionante, podemos estar em vias de cair num conservadorismo estético. "É muito comum que, por exemplo, textos e imagens criados nestas ferramentas tragam um excesso de clichê e lugares-comuns, refletindo um senso mediano, em regra, bastante previsível" (Nunes, 2024, p. 5). Na hipótese de crescimento da utilização desta ferramenta, aliado à validação plataformizada, os algoritmos alimentar-se-ão cada vez mais dos mesmos estilos. Os produtos dos algoritmos generativos assemelhar-se-ão cada vez mais entre si. A inovação tecnológica poderá anular a inovação artística. Que se sublinhem as contradições que todo este processo acarreta.

Não obstante, a IA veio possibilitar o encurtamento do processo de criação. Há uma distância que é reduzida, entre o artista e o objeto da sua representação. Parte do trabalho feito pela mão do artista pode ser feito por algoritmos generativos. Queimam-se etapas. A filósofa espanhola Marina Garcés fala-nos da IA como uma inteligência delegada, acrítica. "O preocupante não é que seja exercida por uma máquina [...]. O preocupante é que é a problemática e, por isso, irreflexiva" (Garcés, 2017, p. 55, tradução nossa). No âmbito do mundo da arte, podemos falar de uma criação artística delegada à máquina. Se assumirmos as imagens geradas como o produto final, estamos a aprofundar a des-humanização da arte, ou até a esvaziar o próprio conceito de arte. Enquanto ferramenta para atingir outros fins, pode equivaler a um escopro, a um pincel. Pode ser um objeto de trabalho, para ser desenvolvido em função de uma representação que vai para além da geração algorítmica.

Quando o algoritmo corresponde à obra de arte em si, temos o exemplo da unificação harmoniosa entre arte e tecnologia. Arte e tecnologia completam-se quando permitem um aprofundamento das formas de expressão e de pesquisa. Yuk Hui (2021) tem a arte como um média experimental entre a filosofia e a engenharia, que permite expandir horizontes, dando uma visão panorâmica através de lentes pluridisciplinares – a contemporaneidade rompeu com os padrões clássicos, e até modernos, parcialmente à custa da unificação da arte e da tecnologia.

Com a progressiva generalização do uso das várias ferramentas digitais, agrava-se o desafio do artista inserir a sua expressão individual entre a multiplicidade instantânea de expressões individuais, tentando contrariar uma individuação que se dilui na multiplicidade. Não esgotar a criatividade individual, nesta imensidão frenética de estímulos audiovisuais é uma tarefa hercúlea – que pode depender da própria forma como se utiliza a tecnologia para esse fim.

Segundo Hans Belting (2003), a oposição entre arte e tecnologia tem que ver com a própria capacidade de cada um desses média expressar uma visão do mundo.

> A arte ainda está ligada ao artista que a usa como expressão pessoal, e ao espectador sob esse feitiço. Isso faz com que seja o oponente secreto da tecnologia, cuja razão de ser é a funcionalidade e cuja informação não está engrenada na direção de um espectador mas de um utilizador. Isto é a razão pela qual a tecnologia foi sempre indiferente a toda a visão pessoal do mundo, como a que tem sido sempre espelhada na arte (Belting, 2003, pp. 4-5, tradução nossa).

Esta citação tem data que antecede as transformações tecnológicas aqui abordadas, mas não está de todo datada. Em parte, sintetiza algumas das questões que já levantei, como o carácter ontológico da arte, da expressão de como o artista vê "o que é aquilo que é"; mas também como o público se transformou em utilizador, mediado pela tecnologia. O público/

utilizador aprecia as leituras fáceis, dos rostos humanos. A apreciação da geração de imagens é segundo um prisma tecnológico e não artístico, valoriza-se o carácter funcional, o fácil acesso, a geração instantânea de imagens – não pelo valor estético, mas pelo enquadramento da vivência no mundo digital. As tecnologias hegemónicas dão primazia à massificação que dilui a expressão pessoal no espaço (digital) e no tempo. Os tempos que são idiossincráticos à arte e à tecnologia divergem. A arte não tem tempo certo para acontecer. No mundo da arte, a multiplicidade de tempos é vasta como é amplo o conjunto de artistas e obras, de diferentes proveniências, que o compõem.

A tecnologia vive da permanente novidade. No mundo da tecnologia, a obsolescência é regra, é a competição pelo último modelo que impulsiona a criação de novos modelos – sempre melhores, sempre mais velozes. Porém, ambas, para serem concebidas, assentam na experimentação sucessiva e errática, fazem um caminho de correção de erros e aperfeiçoamento. Na génese, existem *modus operandi* que, na essência, não se afastam muito entre si. As aspirações do artista podem não divergir das do cientista ou engenheiro, no impulso experimental, na busca de uma perfeição assumidamente imperfeita – que necessitará sempre de correções. Todavia, os produtos finais divergem na sua missão histórica. As obras de arte obedecem ao impulso de se fixarem na História, mesmo aquelas que têm como essência a efemeridade permanecem enquanto descrições ou registos, independentemente da vontade do autor. O dispositivo tecnológico, o *gadget*, tem no seu propósito histórico, dado pelo contexto socioeconómico, a própria obsolescência, os novos modelos estão sempre a substituir os antigos num curtíssimo espaço de tempo.

3. Uma impreterível necessidade de regressar ao futuro

Em 1984, Frederic Jameson (2016) apontou o pós-modernismo como a lógica cultural do capitalismo tardio, as narrativas históricas entrecruzam-se e diluem-se umas nas outras. Valoriza-se o momento presente, que sucede e antecede outros momentos presentes. Já Lyotard (1979) tinha declarado a falência das grandes narrativas históricas de explicação do mundo. Hoje, o capitalismo tardio, adiantado por Kornbluh (2023) para "tarde demais", recebe sub-denominações de capitalismo de plataformas, capitalismo de vigilância, capitalismo de internet, capitalismo digital, tecnofeudalismo, economia do biscate (Srnicek, 2017; Zuboff, 2019; Varoufakis, 2024). A lógica cultural (e artística) deste capitalismo da incógnita é o tudo e o nada, tudo pode ser tudo e nada, em simultâneo. Esta lógica cultural é reforçada por esta procura frenética de explicações, que recebem denominações consoante uma idiossincrasia em que o autor se foca mais. Será esta a grande narrativa histórica que conduzirá o futuro? Tudo se explica, mas nada se encaixa, porque a prevalência do individualismo não permite a construção de sistemas e correntes de pensamento que se enraízem. Quando surge uma proposta, imediatamente surge outra para a suplantar – cortando desde logo a possibilidade de florescimento. A cultura (em sentido lato) segue a lógica da circulação dos estímulos audiovisuais.

Tendo em conta o que tenho vindo a apontar, concluamos com um breve esforço (inglório) de refletir sobre a possibilidade de pensar a arte na História, congelados no eterno presente. Perguntemos acerca do destino da arte e da sua possibilidade de futuro.

Danto (2014) alegou que, se tudo é possível, não há uma linha condutora para o futuro, o futuro é imprevisível, ausente de propostas hegemónicas. A multiplicidade de possibilidades dilui-se no tempo. O consumo triunfou. Os consumidores escolhem o estilo que prevalece. A linha temporal, a narrativa histórica linear, enrolou-se e passou a círculo vicioso. O destino da arte é diluído pela ideia de possibilidades infinitas. Tudo é arte contemporânea. Tudo será para sempre contemporâneo – como categoria. O futuro é agora e para sempre agora, através dos inúmeros "agoras" vindouros. O tempo passa, mas tudo será sempre infinito.

A solução de Belting (2003) aponta para a responsabilidade de cada geração pensar a sua época dentro do enquadramento que lhe é particular – fruto de percursos não lineares e contextos simultâneos. Talvez seja pouco ambicioso. Talvez seja necessário dar um passo atrás para dar dois em frente. Ficaremos sempre no registo do provável, mas talvez seja necessário regressar ao ponto onde pensar o futuro era possível.

Regressar ao futuro, a uma perspectiva de futuro, significa encontrar um rumo, não um retrocesso. Não estou a pugnar por um conservadorismo. Não defendo um retorno ao que era dantes. Porém, não podemos cair no niilismo do "já nada vale a pena", do "já está tudo visto", do "vai ser sempre assim" do "já tudo foi inventado", e assim sucessivamente. É necessário um projeto que ponha a tecnologia a trabalhar em prol do ser humano, para que este se emancipe.

Regressar ao futuro é encontrar um ponto por onde desenrolar o emaranhado novelo histórico. Encontrar rumo para esta multiplicidade é dar-lhe sentido, pôr as características dos tempos que correm ao serviço da humanidade. Para se voltar a pensar no futuro, tem de se pensar a tecnologia como uma alavanca nessa direção temporal. Delegar trabalho nas máquinas, para o ser humano poder pensar e criar – e não o contrário.

Referências

Andrade, D. Q. (2023). *Algoritmos: Uma revolução em curso*. Fundação Francisco Manuel dos Santos.

Bakhshi, S., Shamma, D. A. & Gilbert, E. (2014). Faces Engage Us: Photos with Faces Attract More Likes and Comments on Instagram. *Session: Personal Values and Preferences, CHI 2014 Conference Proceedings*.

Belting, H. (2003). *Art History After Modernism*. The University of Chicago Press.

Benjamin, W. (2012). *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In W. Benjamin, Sobre Arte, técnica, linguagem e política* (pp. 59-95). Relógio D'Água.

Bourriaud, N. (2022). *Inclusions*. Sternberg Press.

Crary, J. (2014). *24/7*. Verso.

Costa, J. F. R. (2024). Arte NFT, um enquadramento aurático. *MODOS: Revista de História da Arte*, 8(2), 01-24 https://doi.org/10.20396/modos.v8i2.8675802.

Danto, A. C. (2013). *What is Art?*. Yale University Press.

Danto, A. (2014). *After the End of Art*. Princeton University Press.

Garcés, M. (2017). *Nueva ilustración radica*l. Editorial Anagrama.

Groys, B. (2016). Modernidad y contemporaneidad: Reproducción mecánica vs. digital. In B. Groys, *Arte em flujo* (pp. 155-165). Caja Negra Editora.

Han, B. (2022). *Não-Coisas. Transformações no mundo em que vivemos*. Relógio D´Água.

Heidegger, M. (2012). A origem da obra de arte. In M. Heidegger, *Caminhos de Floresta* (pp. 6-94). Fundação Calouste Gulbenkian (Obra original publicada em 1950).

Heidegger, M. (1977). The Question Concerning Technology. In M. Heidegger, T*he Question Concerning Technology and Other Essays* (pp. 3-35). Garland Publishing. (Obra original publicada em 1954).

Hui, Y. (2016). *On the Existence of Digital Objects*. University of Minnesota Press.

Hui, Y. (2021). *Art and Cosmotechnics*. University of Minnesota Press.

Jameson, F. (2016). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Verso.

Jeffries, S. (2021). *Everything, All the Time*, Everywhere. Verso.

Kornbluh, A. (2023). *Immediacy, or The Style of Too Late Capitalism*. Verso.

Lyotard, J. F. (1979). *La condition postmoderne*. Les Éditions de Minuit.

Manovich, L. (1996). *Cinema and Telecommunication / Distance and Aura*. https://manovich.net/index.php/projects/cinema-and-telecommunication-distance-and-aura.

Nunes, F. O. (2024). De JODI a AIDOJ: "Disrupção" da arte da internet por inteligência artificial. Vista: *Revista de Cultura Visual,* 14. https://doi.org/10.21814/vista.5840.

Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.

Varoufakis, Y. (2024). *Technofeudalism*. Penguin Random House.

Vicente, P. N. (2023). *Os algoritmos e nós*. Fundação Francisco Manuel dos Santos.

Warburg, A. (2022). *Le rituel du serpent*. Éditions Macula. (Conferência original realizada em 1923).

Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. PublicAffairs.