



## **SATURAÇÃO INFORMACIONAL E GENERATIVIDADE: RECONFIGURAÇÕES PÓS-DIGITAIS DO SUBLIME**

Karyne Berger Miertschink<sup>1</sup>, Daniel de Souza Neves Hora<sup>2</sup> e Luciano Tasso Filho<sup>3</sup>

## **INFORMATION SATURATION AND GENERATIVITY: POST-DIGITAL RECONFIGURATIONS OF THE SUBLIME**

## **SATURACIÓN INFORMATIVA Y GENERATIVIDAD: RECONFIGURACIONES POSDIGITALES DE LO SUBLIME**

1 Doutoranda, pesquisadora e artista. Estuda os temas da arte e tecnologia, mídias digitais e estética, com interesse pelas comunidades artísticas que emergem espontaneamente nas redes. Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo. CV Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8969112257199519>. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8050-403X>. Email: [karyne.miertschink@edu.ufes.br](mailto:karyne.miertschink@edu.ufes.br).

2 Professor, pesquisador, crítico e curador na área de arte e mídia. Trabalha com temas relacionados à cultura pós-digital, estética, ativismo hacker e sistema da arte. Programa de Pós-Graduação em Artes e Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Espírito Santo. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1587944007709027>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6582-3276>. Email: [daniel.hora@ufes.br](mailto:daniel.hora@ufes.br).

3 Doutorando, pesquisador e artista. Estuda os temas da semiótica, fenomenologia da percepção, neuroestética, ilustração, literatura infantil e juvenil. Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4163090301935589>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1796-0481>. Email: [luciano.tasso@edu.ufes.br](mailto:luciano.tasso@edu.ufes.br).

## RESUMO

Este trabalho busca situar o sublime nas poéticas e nas experiências estéticas da arte pós-digital, termo atribuído a partir dos anos 2010 às práticas impulsionadas pelo amplo uso de dispositivos de codificação numérica e seu hibridismo com meios analógicos. De modo específico, consideramos as reconfigurações e deslocamentos desse contexto sob o impacto da exorbitante produção e circulação de arte e de conteúdos criativos nas redes, em virtude da adoção de recursos das inteligências artificiais generativas. Para isso, recorreremos a uma definição moderna e outra pós-moderna acerca do sublime. Essas concepções são, então, discutidas à luz das teorias estéticas da ecologia informacional e da formatividade. A compreensão decorrente do contexto de saturação das redes com produtos criativos e generativos revela-se de suma importância para que se considerem as eventuais manifestações do sublime na atualidade, em trabalhos de artistas como Tyler Hobbs e Bianca Tse.

Palavras-chave: arte digital; informação; sublime tecnológico; inteligência artificial.

## ABSTRACT

This work seeks to situate the sublime within the poetics and aesthetic experiences of post-digital art, a term that emerged in the 2010s to describe practices driven by the ubiquitous use of computational encoding and its hybridization with analog media. Specifically, we examine the reconfigurations and shifts within this context under the impact of the prolific production and circulation of creative content across digital networks, fueled by the adoption of generative AI. To do so, we draw upon both modern and postmodern definitions of the sublime, discussing these concepts in light of the aesthetic theories of informational ecology and formativity. The understanding arising from the context of network saturation with creative and generative products proves to be of paramount importance in considering the possible manifestations of the sublime today, in works by artists such as Tyler Hobbs and Bianca Tse.

Keywords: digital art; information; technological sublime; artificial intelligence.

## RESUMEN

Este trabajo busca situar el sublime en las poéticas y en las experiencias estéticas del arte postdigital, término atribuido a partir de la década de 2010 a las prácticas impulsadas por el uso generalizado de dispositivos de codificación numérica y su hibridismo con los medios analógicos. De manera específica, consideramos las reconfiguraciones y desplazamientos de este contexto bajo el impacto de la exorbitante producción y circulación de arte y contenidos creativos en las redes, debido a la adopción de recursos de inteligencias artificiales generativas. Para ello, recurrimos a una definición moderna y otra posmoderna sobre el sublime. Dichas concepciones se discuten, entonces, a la luz de las teorías estéticas de la ecología informacional y de la formatividad. La comprensión derivada del contexto de saturación de las redes con productos creativos y generativos resulta de suma importancia para considerar las eventuales manifestaciones del sublime en la actualidad, en los trabajos de artistas como Tyler Hobbs y Bianca Tse.

Palabras clave: arte digital; información; sublime tecnológico; inteligencia artificial.

## Introdução

A *Storm in the Rocky Mountains, Mt. Rosalie* (1866), de Albert Bierstadt<sup>4</sup>, reorganiza e intensifica a paisagem das Montanhas Rochosas, no Colorado, sobre a qual se forma uma tempestade. A pintura a óleo (figura 1) mede, sem a moldura, 210,8 centímetros de altura e 361,3 centímetros de largura. A tempestade que compõe a imagem, iminente, sugere uma força natural que escapa ao domínio humano, reforçada pela magnitude do cenário montanhoso. A cena retratada e as dimensões consideráveis da pintura contribuem para a construção de um sentimento de arrebatamento, do impacto da obra sobre o público, ao que se refere um dos conceitos mais relevantes no âmbito da crítica e história da arte – o sublime.

De forma semelhante, *251/365* (2025), de Christian Young<sup>5</sup>, evoca um sentimento de êxtase ou maravilhamento enquanto apresenta ao público uma paisagem que reflete a imensidão da natureza, contraposta às limitações e capacidades humanas. A pintura digital (figura 2) retrata, a contraluz, grandes pilares, formações aparentemente naturais, enfatizando suas formas e dimensões em contraste com o céu nublado e com duas pequenas figuras humanas que parecem explorar o ambiente. Publicada em 19 de janeiro de 2025, com título indicativo de ser parte de uma sequência de pinturas diárias realizadas no período de um ano, a obra é emoldurada pela interface de trabalho do *software* Microsoft

---

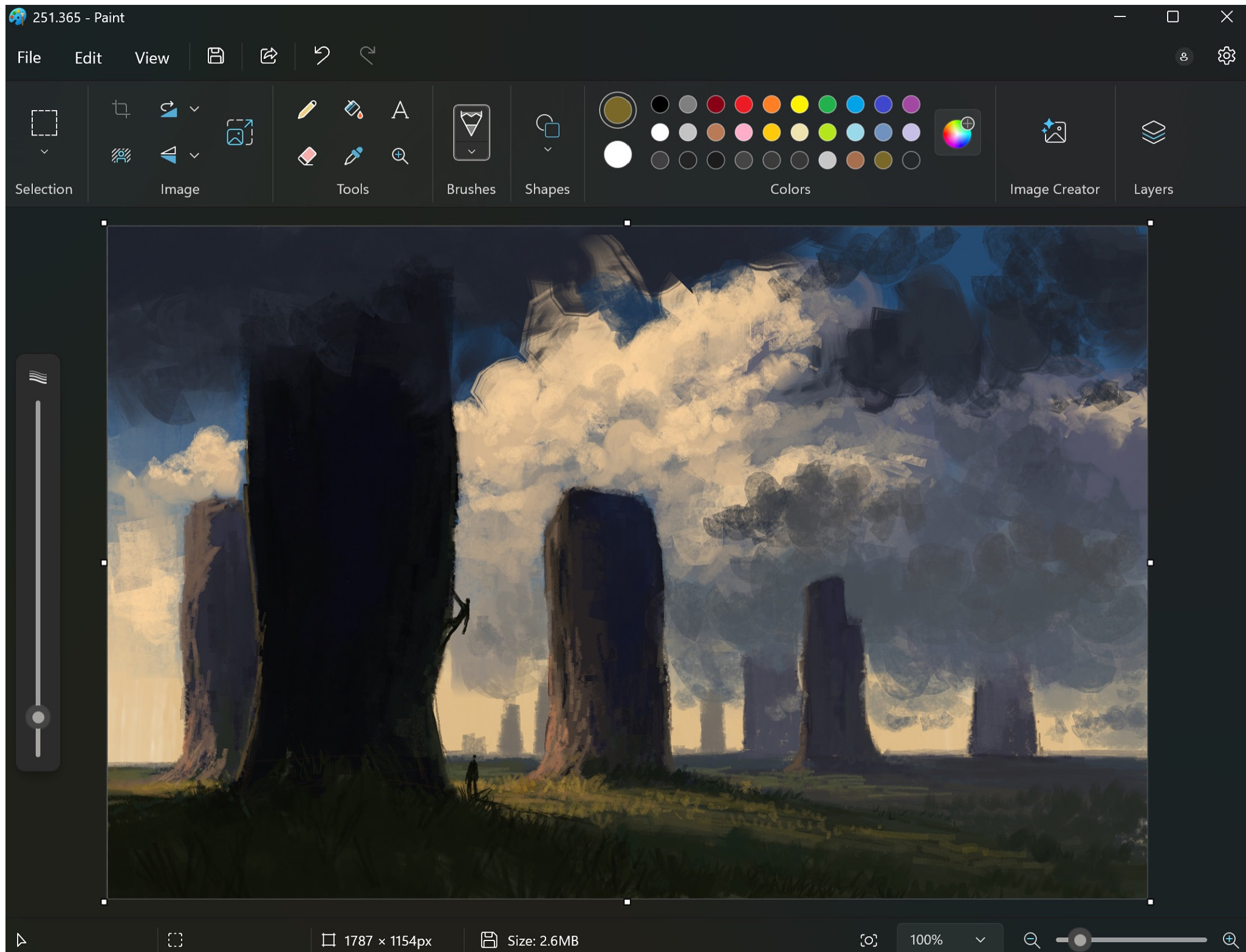
4 Albert Bierstadt (1830–1902) foi um pintor prussiano radicado nos Estados Unidos, conhecido por suas grandes paisagens inspiradas no oeste do país. Foi membro da Hudson River School, um grupo informal de artistas com estilo marcado pela produção de imagens minuciosamente detalhadas, com uma luminosidade brilhante e romântica.

5 Christian Young (2000– ) é artista digital, nascido nos Estados Unidos, conhecido por suas produções com o programa de edição e criação básica de imagens matriciais MS Paint. Suas obras são publicadas em plataformas de mídias sociais como ArtStation e Instagram, quase sempre com a inclusão de elementos da interface gráfica do programa adotado.



**FIGURA 1.**

Albert Bierstadt, *A Storm in the Rocky Mountains, Mt. Rosalie*, 1866. Óleo sobre tela, 210.8 x 361.3 cm, Brooklyn Museum, Nova York. Fonte: Bierstadt / Brooklyn Museum, 2025.



**FIGURA 2.**

Christian Young, 251/365, 2025. Pintura digital, 680 x 519 px, publicação na plataforma X.com. Fonte: Young / X.com, 2025.

Paint (disposição constantemente utilizada pelo artista), na qual se informam as dimensões da pintura: 1787 por 1154 pixels. A imagem publicada mede 680 por 519 pixels.

A apresentação da pintura emoldurada pela interface do *software* utilizado em sua criação transparece sua qualidade digital e comunicativa. Com isso o artista desloca o público para seu espaço de trabalho, enfatizando os recursos tecnológicos que envolvem tanto o processo criativo quanto a recepção da obra e, conseqüentemente, ampliando suas dimensões comunicativas e possibilidades estéticas. Esta e outras pinturas digitais de Young convidam às primeiras reflexões quanto a um sublime tecnológico marcado pelos algoritmos e procedimentos digitais. Pois, implicam a interferência técnica de processamentos computacionais sobre a prática criativa, embora as trocas humano-máquina na pintura digital, em específico, sejam mais sutis do que em trabalhos de codificação criativa, nos quais a interferência artística nas rotinas da programação ultrapassa o sentido de exploração de uma ferramenta preestabelecida e passa a ser entendido como o próprio meio de uma linguagem artística específica (Maeda, 2004).

Desde a industrialização, a ideia de sublime tecnológico pressupõe um paralelismo e uma diferença em relação ao sublime natural. O termo denota a ampliação da percepção e capacidade imaginativa a partir da tecnologia, o que sugere, também, a expansão para além dos limites da representação (Vassiliou, 2017). Kant (1987, p. 98) pensa a estética que abarca a compreensão do belo e do sublime a partir da harmonia entre natureza e cognição, entre a função das imagens e a função dos conceitos. Nesse sentido, a concepção de um “sublime matemático” (Kant, 1987) já previa o impacto dos meios técnicos sobre a subjetividade humana. Dentre eles destacam-se os atuais aparatos eletrônicos de informação e comunicação, que articulam o campo recente da experiência antropológica (Costa, 1995, 2015). Nele, a dissolução subjetiva em sistemas complexos formados por caixas-pretas é concomitante à expansão das

capacidades de apreensão, processamento e simulação do mundo, suportando os fluxos comunicacionais de apresentação de signos desatados de uma transcendência simbólica. No sublime tecnológico, a natureza inapreensível e exorbitante é estatisticamente capturada, amplificada, modulada ou sintetizada, derivando em um novo ambiente complexo e excessivo, expandido por técnicas algorítmicas.

Em sentido semelhante, se considerarmos a arte como algo condicionado não somente pela poética, mas também pela apresentação e fruição estética por parte do público (Adorno, 1997), torna-se relevante pensar as manifestações do sublime a partir da publicação de obras na internet. Nesse meio, as possibilidades de acesso e intercâmbios ultrapassam aquelas de instituições tradicionais do sistema da arte, como museus e galerias. Isso porque esses espaços institucionais são regidos por limitações materiais, geográficas e socioeconômicas, bem como por um conjunto de trocas sociais, culturais e até mesmo políticas, delimitadas pelos repertórios dos agentes envolvidos. A internet responde a esses problemas com uma proposta que não se atém às mediações institucionais e resolve limitações materiais – desde que haja conexão – permitindo que um público amplo possa acessar a arte em qualquer lugar e momento, conforme lhe convenha e interesse. As restrições já não se originam em dinâmicas entre figuras de autoridade, normas ou demandas institucionais, mas derivam de aspectos técnicos e algorítmicos que são, na maioria das vezes, invisíveis para o público e não censuram sua experiência estética.

Em uma cultura cada vez mais artificializada e mediada, perde-se o impacto do sublime clássico de Kant, associado à natureza avassaladora, ao infinito, e ao que, nesses referentes, excede à capacidade de compreensão e representação. Mario Costa (1995) e Vincent Mosco (2004) propõem que o ambiente moldado pela tecnologia substitui a biosfera como horizonte em que se apresenta o indizível. Contribui para isso o aspecto de caixa-preta, opaca e inacessível, em que se apresentam a

lógica e a própria montagem física dos dispositivos. O sublime passa a se manifestar no confronto sensorial e cognitivo com a imensa e complexa quantidade de informações, dados e simulações oferecidos pelas interfaces, sobretudo quando articuladas em rede, com a sua conseqüente capacidade expansível e a imaterialidade dos fluxos. Dentro desse contexto, a arte se inclina ao operativo, aproveitando as funcionalidades dos artefatos para proporcionar experiências baseadas na vastidão da memória, do processamento instantâneo e a transmissão ininterrupta e planetária de fenômenos interativos e dinâmicos.

A superabundância de conteúdos artísticos e criativos nas redes suscita discussões quanto às dinâmicas de fruição, excessos e relações mercadológicas, e direcionam a leituras críticas sob um viés político, retomando contrapontos de longa data no âmbito da Arte. Aura e autenticidade podem não ter perdido sua importância após a era da reprodutibilidade técnica da arte, apontada por Walter Benjamin (2013). Apesar do declínio da posição de reverência tradicional da obra de arte, traços de autenticidade, espacialidade e temporalidade persistem adaptados às velocidades e tecnologias do mundo contemporâneo. No entanto, sua força para enlevar a alma pela “experiência extática do Absoluto” (Lipovetsky; Serroy, 2014, p. 33), ou seja, o encantamento proporcionado pelo infinitamente belo e extraordinário, parece dar lugar à urgência das fruições imediatistas impulsionadas pelo consumo, pela acomodação e pelo escapismo circunscritos às zonas de conforto.

A recente popularização do uso de Inteligências Artificiais generativas para o desenvolvimento de produtos criativos ou artísticos significa, nesse cenário, um agravante. Um novo tipo de repetição entra em curso falseando inovações, empobrecendo as discussões, reforçando o medo e a insegurança ante o provocador, ante o diferente. Nas artes, o esvaziamento do conteúdo em detrimento da forma – que Lipovetsky e Serroy (2014) chamam de “inflação estética” – ressalta as características do homem contemporâneo num mundo hiperconsumista.

A vasta produção e circulação de produtos criativos digitais remete às dinâmicas de mediação de conteúdo em um ecossistema digital fundamentado nas trocas entre usuários, na formação de comunidades e circuitos comerciais ou ativistas (Taffel, 2019). Nesse contexto, a saturação de imagens e a intersecção entre sua produção, circulação, consumo e fruição – que implica as funções intercambiáveis dos usuários, que podem ser, ao mesmo tempo, artistas, curadores e público – transparece uma primazia do valor de exibição e da performatividade nas redes (Prada, 2018).

### Excessos e estruturas da arte nas redes

Os desdobramentos tecnológicos das últimas décadas, em especial no âmbito das mídias digitais, contribuíram para a construção de novos paradigmas estéticos e possibilidades técnicas para a arte, que deriva e se transforma conforme o mundo em que se realiza (Adorno, 1997). Assim, interessa considerar a arte – desde seus processos criativos até a fruição estética – segundo o conceito de ecologia, que compreende as relações, processos e dinâmicas entre elementos diversos de um mesmo sistema (Taffel, 2019). No cenário vigente de ubiquidade das tecnologias digitais, a concepção de uma ecologia da mídia ou informacional compreende uma ampla e complexa gama de dados, agentes técnicos e recursos que se multiplicam, se reconfiguram e se distribuem em ritmo acelerado pelo uso das redes de internet, computadores pessoais e *smartphones*. Nesse contexto, são transformadas a definição da arte e as operações desta sobre o mundo em que se insere (Hoelscher, 2021).

A compreensão da arte pela perspectiva de uma ecologia da mídia ou informacional sugere uma estrutura que emula as relações orgânicas. Essa concepção nos direciona a considerar as dinâmicas da arte como derivadas de ou referentes a uma natureza. A convergência e o equilíbrio entre os intercâmbios naturais entre usuários, os recursos algorítmicos

(frutos de processos matemáticos) e as poéticas (originais ou não) – que incluem produções que remontam a estilos e motivos da arte analógica ou tradicional, obras abstratas e generativas, ou até que representam objetos e conceitos nato-digitais e intangíveis – apontam para uma necessária reflexão sobre o sublime e suas reconfigurações.

O volume de informação criado e em circulação nas redes é exorbitante (Taffel, 2019, p. 86) e suscita discussões quanto ao seu armazenamento e processamento pela percepção humana, sobretudo quanto ao engajamento crítico e significativo dos usuários com os conteúdos disponíveis. Neste contexto, a construção de juízos estéticos e a compreensão da arte são colocadas em jogo, assumindo complexidades que excedem as previsões oriundas da ascensão da fotografia e do vídeo, e as críticas à reprodutibilidade técnica levantadas por Benjamin (2013). Historicamente, a experiência estética se afirma como processo subjetivamente determinado (Kant, 1987, p. 44) – corresponderia a como um sujeito é afetado por um objeto, ao que podem se relacionar o descontentamento ou o êxtase que denotam o sublime. Projetada sobre a internet, a experiência estética se depara com uma multiplicidade imensurável de conteúdos. Diante de tantas formas de perceber e consumir arte, como situar o sublime?

Lyotard (1984) aponta que a ênfase no sublime e na indeterminação, enquanto fundamentos para a contemplação da arte, provocou profundas transformações no sistema que a sustenta, sobretudo desde os movimentos vanguardistas do último século, reestruturando seus propósitos e reiterando a importância da análise estética sobre a poética e a retórica – domínios do artista. Quer dizer, mais do que nunca é preciso que se analisem as formas como o público é afetado pela arte que acesa, pelas obras que recebe, experimenta e julga.

Dados excessivos e excedentes, que nem sempre conseguimos absorver ou acompanhar – o que tem impacto direto sobre a saúde mental humana e a formação de vínculos sociais – caracterizam a ecologia

informacional atualmente acelerada. As interações entre usuários promovidas por mídias sociais visam “[...] alavancar informações, atenção e dados, com ênfase na obtenção de atenção e dados quantificáveis por meio de acessos, cliques e curtidas, e não na promoção da compreensão sistêmica” (Taffel, 2019, p. 94, tradução nossa<sup>6</sup>), num processo de comoditização da atenção do público, que tem significativas repercussões sociais e ecológicas. Ademais, é comum que as plataformas assumam uma postura exploratória, alimentando-se dos dados de usuários que criam, interagem e consomem os próprios conteúdos.

Embora, a princípio, a internet fosse proposta como uma estrutura horizontal, participativa e inclusiva, diante de seu atual domínio corporativo a navegação dos usuários está sujeita à influência de algoritmos que direcionam e limitam acessos, seguindo diretrizes políticas e corporativas, tornando-se “[...] a antítese de uma estrutura igualitária e rizomática” (Taffel, 2019, p. 72, tradução nossa<sup>7</sup>). Esse cenário incita a que se retorne a arte como contraposto ao imediatismo algorítmico, recorrendo ao seu caráter de prática social e considerando que a determinação de algo como arte é um processo que ultrapassa o domínio criativo do artista e envolve os demais elementos e agentes em dinâmicas da ecologia da mídia ou informacional, bem como o sublime ultrapassa a capacidade do gênio e abarca a experiência estética.

As dinâmicas fundamentalmente capitalistas que coordenam grande parte das trocas nas redes apontam para uma subordinação às tecnologias, o que gera instabilidades e questionamentos. Trata-se de uma realidade orientada pela distribuição de informação, que é efêmera, e pelo critério social que permeia toda a comunicação, tornando-se um “dado

---

6 “For the social media corporations, public relations agencies and online advertisers who seek to leverage information, attention and data, the emphasis is upon obtaining quantifiable attention and data through hits, clicks and likes, not on promoting systemic understanding”.

7 “In other words, this is the antithesis of an egalitarian and rhizomatic structure”.

ambiental” (Lyotard, 1984). Nesse meio, o mercado de arte se emaranha com a especulação financeira, sobretudo diante de recursos que explodem em popularidade, como os NFTs (*tokens* não-fungíveis), que tiveram seu ápice em 2021, e, mais recentemente, as inteligências artificiais generativas<sup>8</sup>. Existe, nessa disposição comercial um indício de um outro sublime:

O segredo do sucesso artístico, assim como o sucesso comercial, reside no equilíbrio entre o que é surpreendente e o que é “conhecido”, entre informação e código. [...] Dessa forma, pensa-se estar expressando o espírito do momento, quando na verdade se está apenas refletindo o espírito do mercado. A sublimidade não está mais na arte, mas na especulação sobre a arte. (Lyotard, 1984, p. 43, tradução nossa<sup>9</sup>)

---

8 Embora seu desenvolvimento tenha sido iniciado ainda nos anos 1960, os mais significativos avanços que direcionaram as IAs generativas às suas capacidades atuais aconteceram em meados da década de 2010, com as redes adversárias generativas (*generative adversarial networks*, GAN). A introdução de modelos que combinam linguagens, como o ChatGPT, a partir de 2022, foi seguida de atualizações e da explosiva popularização do uso de IAs generativas pelo público amplo. Entre 2023 e 2025 os avanços tecnológicos neste âmbito ocorreram em ritmo acelerado, coincidindo também com a expansão dos debates acerca de suas condições éticas, impactos ambientais e capacidades criativas.

9 “The secret of artistic success, like commercial success, resides in the balance between that which is surprising and that which is “well-known,” between information and code. [...] In this way one thinks one is expressing the spirit of the moment, whereas one is merely reflecting the spirit of the marketplace. Sublimity no longer is in art, but in speculating on art.”

O valor estético e comercial atribuído à arte e aos conteúdos criativos nesse contexto já não reflete qualidades técnicas ou estéticas de uma obra ou produto criativo, mas diz respeito à

[...] forma como o capital de consumo — o conhecimento acumulado sobre arte — é produzido, circulado e acumulado. Isso também ajuda a explicar como produtos artísticos aparentemente idênticos geram valor artístico de maneiras radicalmente desiguais. (Sholette, 2017, p. 193, tradução nossa<sup>10</sup>)

A generalização cultural da arte na internet é amparada pelo seu tratamento como mercadoria. Plataformas online são espaços inundados pela comercialização de conteúdos criativos, muitas vezes sem uma distinção clara entre imagens pessoais ou produtos de design, por exemplo, e obras de arte. Convém que se observe, nesse âmbito, a formação cultural em núcleos individuais e, ao mesmo tempo, corporativos – hoje quase sinônimos de representação política –, uma vez que a cultura se compreende a partir do acesso público a signos e à sua interpretação coletiva, perpetuada não somente por instituições culturais, mas também políticas (Lyotard, 1982). Segundo Hoelscher (2021, p. 19, tradução nossa<sup>11</sup>), a arte é “[...] um epifenômeno das relações sustentadas de diferença entre um objeto, um contexto e o propósito ou função do objeto dentro desse contexto”. Isso implica na indeterminação de um propósito que, contudo, não significa sua inexistência, mas aponta para sua complexidade e abertura à diferenciação a partir da interpretação.

---

10 “Instead, it has everything to do with the way consumption capital — accumulated knowledge about art — is produced, circulated and accumulated. This also helps to explain how seemingly identical art products generate artistic value in radically unequal ways.”

11 “The brief answer, to be unpacked in greater detail shortly, is that art is an epiphenomenon of sustained relations of difference between an object, a context, and the object’s purpose or role within that context.”

Nesse cenário, a vasta produção e circulação de imagens tem como agravante recente a ampla adoção de modelos de inteligência artificial generativos em processos criativos com diversas finalidades, provocando mudanças e a saturação da ecologia informacional sob a qual situamos a arte pós-digital. Imagens geradas por IAs constituem um grande volume de conteúdo gerado por usuários em diversas redes sociais e, ao mesmo tempo, passam a coexistir e concorrer com obras de artistas pós-digitais que têm na internet seu circuito de produção e exposição. Muitas dessas obras integram o que Gregory Sholette (2011) identifica como “matéria escura” da arte – que, ao contrário da produção que ocupa os espaços institucionais de museus e galerias, é “[...] invisível principalmente para aqueles que reivindicam a gestão e a interpretação da cultura” (Sholette, 2017, p. 189, tradução nossa<sup>12</sup>).

A generatividade na arte digital, enfatizada pelo crescente uso do processamento algorítmico na produção de obras visuais e audiovisuais, remete não somente à saturação das redes com conteúdos criativos e aos papéis intercambiáveis de usuários, mas também ao armazenamento e transmissão de dados, bem como à capacidade e velocidade de processamento destes. Os processos generativos para obras de arte digital são fundamentados, então, nas amplas possibilidades combinatórias que produzem singularidades e exceções, em um “artifício de entropia controlada, que se equilibra entre a desagregação incompreensível e a banalidade redundante” (Hora; Miertschink; Pereira, 2022, p. 87).

A exemplo, a série *Fidenza* (2021), desenvolvida por Tyler Hobbs, na plataforma de cunhagem e comercialização de NFTs Art Blocks, conta com 999 imagens abstratas e geométricas, compostas por quadrados e retângulos em curvas e blocos de diferentes proporções, organização, texturas e paletas de cores. A partir de parâmetros predefinidos em código,

---

12 [...]“this type of dark matter is invisible primarily to those who lay claim to the management and interpretation of culture—the critics, art historians, collectors, dealers, curators and arts administrators.”

as imagens foram geradas algorítmicamente no momento da cunhagem do NFT correspondente, resultando em obras únicas, como a *Fidenza #313* (figura 3), cujas qualidades visuais e a especulação do mercado contribuíram para que fosse vendida, em agosto de 2021, por 1000 ETH (criptomoeda), o então equivalente a mais de 3 milhões de dólares.

O sublime, na arte generativa, se manifesta a partir da “carga excessiva de dados transformados em tempo real e a ‘beleza’ atrelada à audácia excepcional da performance algorítmica” (Hora; Miertschink; Pereira, 2022, p. 74). Ao mesmo tempo, as noções de excesso e excepcionalidade estão intrinsecamente ligadas à atribuição de valor estético e financeiro. Quer dizer, a busca incessante pelo excepcional se consolidou como um ativo estratégico e imprescindível para a sustentação do capital nos mercados de arte digital.

Com a facilidade de recursos técnicos para a produção de obras, percebemos uma redução da relevância poética e, por consequência, um deslocamento em relação aos propósitos dessas obras vinculadas à ampla difusão decorrente das tecnologias pós-industriais, como a fotografia e, mais recentemente, as IAs generativas. Pois as imagens técnicas resultantes, dotadas de qualidades visuais facilmente explicáveis, são orientadas por normas e métodos imediatamente identificáveis – diferente do que propõem imagens que comunicam de modo implícito o que não pode ser expresso, e cujos processos criativos são carregados por uma subjetividade (quase) irreplicável. Enquadradas na dinâmica das redes, pautadas pela disputa mercadológica, pela facilitação comunicacional e pelo imediatismo, essas artes superam em muito àquelas cujo sentimento proposto não pode ser determinado, que permanece impreciso. “O sujeito a quem se destinam essas lindas imagens é um consumidor de produtos finais” (Lyotard, 1982, p. 65, tradução nossa<sup>13</sup>).

13 “The person for whom these beautiful pictures are intended is a consumer of finished products.”



FIGURA 3.

Tyler Hobbs, *Fidenza #313*, 2021. Arte generativa, 1920 x 2304 px, cunhagem na plataforma Art Blocks.

É evidente que o caráter variável do sublime assume formas peculiares para aproximar ou delimitar nossas capacidades cognitivas e nossas percepções da realidade, permeando técnicas e linguagens que contestam fundamentos sedimentados (Vassiliou, 2017). Ainda assim, identificar e compreender manifestações do sublime em obras digitais não é, em si, um desafio, quando admitido que a experiência estética e a expressão do gênio artístico também se encontram em conteúdos criativos em circulação nas redes – mesmo aqueles realizados sem a pretensão originária de receber o *status* distintivo do sistema da arte. Além de propiciar a interação coletiva e o entretenimento, diversas produções nas redes telemáticas suscitam a fruição imaginativa e desinteressada, a partir do contato sensorial do público com a sua singularidade e exemplaridade criativa, conforme a perspectiva crítica indicada por Kant (1987). Esse processo nos motiva a pensar de que maneiras a tecnologia se põe como veículo para a comunicabilidade estética que conduz ao sentido do sublime, e como influencia ou media os intercâmbios socioculturais em torno da arte.

Ademais, é preciso que se reconheça que muitas ferramentas das tecnologias digitais, como algoritmos de segurança, mineração de dados e inteligências artificiais, provocam mudanças nos fluxos de dados e influenciam os comportamentos, de modo que “[...] algo que inicialmente parece emergir como uma massa sublime de interconexões não só é condensado e exibido graficamente, mas também pode ser efetivamente vinculado ao uso interativo e gerar uma recepção habitual, em vez de contemplativa” (Vassiliou, 2017, tradução nossa<sup>14</sup>). Essa perspectiva se aproxima de uma mesma mudança de dinâmica denunciada por Benjamin (2013), em sua crítica ao consumo das massas e à perda da aura. Trata-se de

---

14 “Hence, something that initially seems to emerge as a sublime mass of interconnections is not only condensed and displayed graphically but can also be effectively linked to interactive use and generate habitual rather than contemplative reception.”

um anestesiamiento da experiência estética, que é desdobrada em hábito (Vassiliou, 2017), decorrente de uma universalização dos comportamentos estéticos nas redes.

A sociedade contemporânea da profusão estética não parece estar mais imbuída de um culto à arte, investida das mais elevadas missões emancipadoras, pedagógicas e políticas: a arte deixou de ser considerada uma educação para a liberdade, a verdade e a moralidade. As estéticas mercantis que triunfam não têm a ambição de nos fazer alcançar um absoluto em ruptura com a vida cotidiana. É, em grande parte, de uma estética do consumo e do divertimento que se trata, de “experiências” consumatórias, lúdicas e emocionais aptas a divertir, a proporcionar prazeres efêmeros, a vitaminar as vendas (Lipovetsky; Serroy, 2014, p. 22).

É relevante que se reitere, neste contexto, o alcance e atribuição da estética em relação à(s) poética(s). Para Pareyson (2001, p. 17) “[...] a avaliação é sempre feita no interior de uma interpretação e, enquanto a interpretação é condicionada e tornada possível pelo gosto, a avaliação, ao contrário, extrai o próprio critério diretamente da obra”. Assim, parece desejável, no âmbito da estética, que o gosto seja vetor para acesso à obra, mas não critério de juízo. Mas no intercâmbio das funções críticas e dinâmicas em torno da arte nas redes, seria possível, ou conveniente, nos isentarmos das influências do contexto para inferir esteticamente acerca dessas obras? E quais competências algoritmos generativos que produzem arte, ou são adotados em coautoria por artistas, teriam sobre as manifestações do sublime?

### Estética e generatividade

A ideia do lugar que a arte ocupa na experiência estética exige que sua transmissão seja feita por uma qualidade poética que ela venha a propor. Contém em si um ideal, um programa, geralmente vinculado às inspirações vindas do conhecimento sobre a história da arte, do desejo

vanguardista, das tendências, das experimentações, dos manifestos artísticos, tratados ou códigos normativos, obras exemplares, ou até mesmo ao simples propósito de produzir a obra. Sua condição enquanto trabalho de arte existe ao tramitar entre o estilo do artista e o gosto da audiência.

Em plataformas online, a dissolução das dicotomias entre criador e espectador e a fluidez entre as funções curatoriais, criativas e de consumo desafiam as estruturas características das instituições tradicionais da arte, complicando e, ao mesmo tempo, multiplicando a evocação do sublime. Para Kant (1987), o conceito de sublime evoca algo que não se demonstra. Nessa perspectiva, a arte existe a partir de um propósito, de uma proposta conceitual, que a diferencia da natureza e condiciona sua fruição e avaliação estética. Porém, sua definição difere da ideia de ofício, porque, embora recorra a métodos práticos, tem em si seu propósito (Kant, 1987) e pode propor, simplesmente, o estímulo a um sentimento ou exploração cognitiva.

De modo similar, Hoelscher (2021) identifica a arte a partir da definição de informação, apontando seu potencial como recurso para comunicação de uma diferença variável, que perdura no tempo, aberta a desdobrar-se em outras diferenças. Segundo Hoelscher, a arte

[...] continua a sugerir novas implicações, a levantar novas questões e a gerar novas diferenças em relação às expectativas a cada leitura e, conseqüentemente, continua a produzir novas informações. Em vez de informações isoladas, são informações que constituem um processo de diferenciação contínua. (Hoelscher, 2021, p. 7, tradução nossa<sup>15</sup>)

---

15 “[...] continues to suggest new implications, pose new questions, and generate new differences from expectation with each reading, and consequently continues to yield new information. Rather than information with a stopping point, this is information as a process of sustained differencing.”

Hoelscher (2021) difere, assim, entre uma arte geral – perspectiva na qual estão contidas muitas das expressões criativas encontradas na internet – e outra amparada pelos circuitos institucionais, do tradicional “mundo da arte”. De forma ampla, reconhece como arte os produtos criativos que passam por uma primeira operação diferencial da relação entre objeto e contexto, dispensando funções objetivas e propositais. Num recorte específico, estabelece uma fronteira a partir do aprofundamento dessas operações diferenciais, que são geradas pelas tensões e potenciais transformadores do mundo da arte. Essas delimitações, contudo, adquirem no cenário contemporâneo, um caráter arbitrário e ainda em formação.

Afinal, as relações mútuas entre artista, obra, mundo e “mundo da arte” situam a arte em uma ecologia da informação: “[...] artistas, obras, estilos e o mundo da arte dinamicamente operam e moldam-se mutuamente através de múltiplos níveis, no presente e através do tempo” (Hoelscher, 2021, p. 9, tradução nossa<sup>16</sup>). Neste sentido, o artista que usa IA em seu processo criativo pode estar apenas ativando uma ferramenta ou pode estar reutilizando os próprios códigos da cultura digital do qual faz parte. Poderíamos entender esse novo papel do artista enquanto curador de algoritmos e dados, expandindo a noção de autoria, com uma reinserção da crítica estética dentro do próprio processo técnico (Blais; Ippolito, 2006; Crawford, 2021).

Não obstante a rápida transformação das capacidades e dos usos da inteligência artificial, amparam a nossa discussão alguns exemplos extraídos de seu histórico recente. Bianca Tse é uma artista digital nascida em Hong Kong, que aderiu às IAs em sua produção e publica seus trabalhos nas redes sob o nome *walledcity\_wildest\_dreams*, uma referência à cidade murada de Kowloon, em Hong Kong, originalmente uma fortaleza militar chinesa. Suas obras combinam referências históricas, memórias

---

16 “Rather, artists, artworks, artistic styles, and artworld dynamically interoperate and shape one another across multiple levels, both in the moment and across time”.

da própria artista e fantasia – elementos surreais que emergem da generatividade algorítmica –, imaginando cenários e expressando visualidades que dificilmente se obteria sem a interferência tecnológica. A obra *Get your buckets ready* (figura 4) consiste em um vídeo que combina imagens geradas pela inteligência artificial Midjourney, representando a população da cidade murada de Kowloon durante uma crise de suprimento de água.

A urgência do tema transparece nos excessos e absurdos das imagens: numerosas pessoas em ambientes urbanos abarrotados de tubulações, inundados por água (que nem sempre parece potável), lanternas e recipientes cujas cores quentes se contrapõem aos tons frios dos cenários e se destacam sobre a neutralidade das roupas das pessoas. Esse trabalho evidencia os motivos (históricos e pessoais) que orientam a produção de Tse e, para além disso, demonstra a emergência de uma poética híbrida, que funde o domínio da artista às capacidades estéticas da inteligência artificial. As figuras humanas com deformidades e incoerências apontam para as limitações das IAs na geração de elementos visuais, traço significativo na época de produção da obra. Desde então, a constante atualização das inteligências artificiais generativas, bem como a ampliação de seus bancos de dados, possibilitou o aprimoramento das imagens, animações e vídeos criados. Contudo, isso não impede que esse tipo de estranhamento seja buscado de outras maneiras mais sutis, muitas vezes pela indução ao erro no processamento das bases de dados – o que se conhece como alucinação de máquina.

Vale considerar que “À atividade artística é indispensável uma poética, explícita ou implícita, já que o artista pode passar sem um conceito de arte mas não sem um ideal, expresso ou inexpresso, de arte.” (Pareyson, 2001, p. 18). Assim, não somente para a criação artística subjugada ao aparato técnico ou a processos generativos, mas para toda a arte dispersa pelos circuitos tradicionais ou nas redes,

[...] uma poética é eficaz somente se adere à espiritualidade do artista e traduz seu gosto em termos normativos e operativos, o que explica como uma poética está ligada ao seu tempo, pois somente nele se realiza aquela aderência e, por isso, se opera aquela eficácia. (Pareyson, 2001, p. 18)

A produção de artistas como Bianca Tse sugere, então, a possibilidade de uma poética, tal qual compreende Pareyson (2001), mesmo com, ou talvez justamente por meio de, uma interferência ou coautoria algorítmica. Contudo, Kant (1987) também orienta a compreensão da arte pela figura do artista, justificando que sua produção ultrapassa a construção de um julgamento de gosto, e demanda uma capacidade para criar novos modelos e executar ideias originais. O “gênio”, nesse caso, é capaz de se expressar por meio de obras exemplares, ao mesmo tempo que é incapaz de descrever cientificamente seu processo, uma vez que o talento seria uma inclinação natural (Kant, 1987). Entendemos, assim, que o uso de IAs em processos artísticos deveria se sustentar na concepção do artista, sobre a qual seriam demonstrados seus propósitos e uma relativa originalidade.

Seria, portanto, impossível identificar alguma manifestação do sublime em um produto gerado algorítmicamente, se mantivéssemos uma interpretação restrita a Kant (1987). Primeiro porque, para que seja sublime, é preciso que seja arte ou natureza. Para que seja arte, é preciso que tenha em si seu propósito (ou seja, que não atenda a funções comerciais, por exemplo) e que seja original e exemplar. Se os conteúdos gerados por IAs são produzidos a partir de bancos de dados e estilos parametrizados, dificilmente atenderão aos critérios de originalidade e exemplaridade. Ademais, grande parte desses produtos em circulação nas redes cumprem alguma função social, comercial ou política – ou seja, não tem um propósito em si.

A arte, na concepção de Kant (1987), também deve ser proposta por um sujeito-artista dotado da qualidade de gênio – que tenha um processo



FIGURA 4.

Bianca Tse, *Get your buckets ready*, 2023. Captura de vídeo produzido a partir de imagens geradas pela IA Midjourney, publicado na plataforma Instagram. Fonte: Tse / Instagram, 2023.

criativo subjetivo e não possa ser descrito cientificamente. Tal qual na fotografia o amador tem seu produto final sujeito aos aspectos visuais controlados pelo fabricante (Lyotard, 1982), as imagens resultantes da interação com inteligências artificiais não são inteiramente determinadas pelo usuário. Seus resultados são fortemente influenciados pelas limitações técnicas das aplicações escolhidas, e pelos bancos de dados que as alimentam. Existe uma lógica matemática sobre o funcionamento de códigos generativos e, se o processo das IAs é objetivo e cientificamente observável, não se pode atribuir a qualquer algoritmo uma qualidade de genialidade tal qual descrita por Kant (1987).

No entanto, tomando por base as possibilidades de mapeamento e visualização de dados, Lev Manovich (2008) propõe, como alternativa ao sublime ou à ideia de um sublime tecnológico, a concepção de um anti-sublime, que se fundamenta no comportamento habitual dos usuários das redes e na proposta de uma comunicabilidade universal. Esse conceito se contrapõe ao sublime como algo que evoca o que não pode ser representado (Kant, 1987), porque entende que recursos de tecnologia digital ultrapassam os limites da representação (Manovich, 2008), ou seja, aproximam o inexprimível da cognição em um tipo de representação negativa. O representável é aquilo que se pode situar em um contexto, sob determinadas condições, enquanto a representação negativa demonstra a existência do que não se pode representar (Lyotard, 1982).

O anti-sUBLIME, então,

[...] implica que a relação da cultura com a natureza pode se tornar uma questão de medições e comportamento habitual, e não de contemplação e debate teórico; medições que são possibilitadas pela exteriorização e aceleração da razão humana na computação. Nessa perspectiva, o anti-sUBLIME aparece como um freio ao sublime por meio de um instrumento. (Vassiliou, 2017, tradução nossa<sup>17</sup>).

A transição do sublime kantiano para o anti-sUBLIME de Manovich sinaliza uma reconfiguração na experiência estética contemporânea. Se a rigidez das categorias de originalidade e genialidade em Kant parece excluir o agenciamento algorítmico, ou seja, a capacidade de ação e decisão autônoma das IAs, as perspectivas da representação negativa, entendida como apresentação do irrepresentável conforme Lyotard (1982), e da visualização ou mapeamento de dados, segundo Manovich (2008), reintegram essas produções na condição de arte, tornando inteligível uma parcela de complexidade informacional circunscrita na finitude distanciada pela escala de vastos conjuntos de dados. Uma finitude que requer instrumentos para ser alcançada. Como na obra de Bianca Tse, a estética do anti-sUBLIME deixa de residir apenas na inefabilidade do gênio poético. Passa a habitar na curadoria de dados e na interpretação pela manipulação de parâmetros. Assim, a arte opera uma dialética entre a criação sem explicações e a lógica matemática, exigindo uma teoria que compreenda a tecnologia das redes e das IAs como uma extensão inevitável da cognição e da sensibilidade humanas.

---

17 “By transforming the sublime into habit, the anti-sUBLIME invalidates a lot of complexities in the theorization of nature and implies that the relationship of culture to nature can become an issue of measurements and habitual behavior and not one of contemplation and theoretical debate; measurements that are enabled by the exteriorization and acceleration of human reason in computation. In this perspective, the anti-sUBLIME appears as a bridle on the sublime by an instrument.”

A noção de anti-sUBLIME oferece uma chave de leitura para legitimar as práticas artísticas na ecologia da informação. Ao converter o incommensurável em padrões, a arte gerada por IA desloca o papel do artista de “gênio criador” para o de um mediador crítico dos fluxos de dados. O enfrentamento entre a tradição estética e as tecnologias resulta, assim, na emergência de uma poética híbrida na qual o valor estético se encontra justamente na capacidade de orquestrar a tensão entre a subjetividade e o algoritmo. Ambos os polos articulam visualidades que, embora tecnicamente fundamentadas, continuam a expandir as fronteiras do representável. Contudo, esse movimento não parece eliminar por completo as margens do irrepresentável, que todavia paira como horizonte retrátil, cujo alcance, mediado por dispositivos, é frustrado pela complexidade informacional existente e inflacionada pelo próprio mapeamento e intercâmbio de dados que sustenta sua exploração.

### Considerações Finais

As produções artísticas também são um reflexo de sua época. Podem assumir características ora líricas e ora abstratas, ora ritualísticas e ora políticas. Reduzir sua definição a partir da manifestação do sublime ou da expressão de um “gênio” artístico é arriscar a imposição de uma perspectiva universalizante conservadora e assumir a pretensão de reger a prática artística, comprometendo o seu caráter especulativo. É inevitável que as novidades tecnológicas (tão rapidamente absorvidas e envelhecidas) desafiem as concepções de arte e provoquem uma reestruturação da experiência estética em seus acessos, interesses e efeitos. Faz sentido também que, em resposta, se busque uma revisão de fundamentos da estética, poética e retórica há muito consolidados no âmbito da arte.

A adoção de tecnologias digitais nos processos artísticos dialoga, em diferentes graus, com o conceito do sublime. Na pintura digital,

na fotografia e na colagem, por exemplo, o sublime ainda se manifesta de forma muito similar à encontrada nas práticas analógicas mais tradicionais, contornando as mudanças técnicas ou metodológicas. A arte generativa, por outro lado, reforça a influência computacional e revela o sublime sob um viés matemático, na carga exorbitante de dados e iterações possíveis pela parametrização dos códigos, se aproximando do sentido oposto do anti-sublime. A coautoria humano-máquina, no entanto, revela uma reflexão mais crítica. Em produções como as de Bianca Tse, por exemplo, o empenho pessoal e a generatividade algorítmica convergem na formação de uma poética que é, ao mesmo tempo, subjetivamente original e objetivamente enviesada pela ecologia da mídia, envolvendo bancos de dados, saturação informacional, limitações computacionais e obsolescência de dispositivos e sistemas.

[ Os autores utilizaram o chatbot de inteligência artificial Claude (modelo Sonet 4.6) no processo de revisão final de ortografia, gramática e diagramação. Data de verificação: 14 de maio de 2026.]

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. **Aesthetic Theory**. Londres: Continuum, 1997.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: L&PM Editores, 2013.
- BIERSTADT, Albert. **A Storm in the Rocky Mountains, Mt. Rosalie**. 1866. Óleo sobre tela, 210.8 x 361.3 cm. Brooklyn Museum [website]. Disponível em: <https://www.brooklynmuseum.org/pt-BR/objects/1558>. Acesso em: 5 dez. 2025.
- BLAIS, Joline; IPPOLITO, Jon. **At the Edge of Art**. London: Thames & Hudson, 2006.
- CRAWFORD, K. **Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence**. New Haven: Yale University Press, 2021.
- COSTA, Mario. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.
- COSTA, Mario. **Dopo la tecnica. Dal chopper alle simlucose**. Seguito da: Il sublime tecnologico trent'anni dopo. Napoli: Liguori, 2015.
- HOBBS, Tyler. Fidenza #313. 2021. Arte generativa, 1920 x 2304 px. **Art Blocks** [plataforma de NFTs]. Disponível em: <https://www.artblocks.io/token/1/0xa7d8d9ef8d8ce8992df33d8b8cf4aebabd5bd270/78000313>. Acesso em: 6 dez. 2025.
- HOELSCHER, Jason A. **Art as Information Ecology**. Durham: Duke University Press, 2021.
- HORA, Daniel; MIERTSCHINK, Karyne B.; PEREIRA, Larissa. Estética e generatividade: o excessivo, o excepcional e o excedente. **Viso**, v. 16, nº 31 (jul-dez/2022), pp. 65-91.  
DOI: <http://doi.org/10.22409/1981-4062/v31i/491>.

KANT, Immanuel. **Critique of Judgement**. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1987.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo, viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

LYOTARD, Jean-François. Presenting the Unpresentable: The Sublime. **Artforum**, vol. 20, n. 8, 1982, p. 64-69.

LYOTARD, Jean-François. The Sublime and The Avant-Garde. **Artforum**. vol. 22, n. 8, apr. 1984, p. 36-43.

MAEDA, John. **Creative Code**. Thames & Hudson, 2004.

MANOVICH, Lev. Data Visualization as New Abstraction and Anti-Sublime. In: HAWK, Byron; RIEDER, David M.; OVIEDO, Ollie (eds.). **Small tech: the culture of digital tools**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008. p. 3-9.

MOSCO, Vicent. **The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PRADA, Juan Martin. **El ver y las imágenes en el tiempo de Internet**. Madrid: Akal, 2018.

SHOLETTE, Gregory. **Delirium and Resistance: Activist Art and the Crisis of Capitalism**. London: Pluto, 2017.

TAFFEL, Sy. **Digital Media Ecologies**. New York: Bloomsbury, 2019.

TSE, Bianca. **Get Your Buckets Ready**. 2023. Vídeo gerado por

IA. Instagram: @walledcity\_wildest\_dreams, 21 de nov. de 2023.  
Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cz54YdKrh5b/>.  
Acesso em: 7 dez. 2025.

VASSILIOU, Konstantinos. Sublime and Anti-sublime: Reconsidering the Relation of the Sublime to Technology. **Contemporary Aesthetics** (Journal Archive), vol. 15, article 22, 2017. Não paginado. Disponível em: [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol15/iss1/22/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol15/iss1/22/).  
Acesso em: 5 dez. 2025.

YOUNG, Christian. **251/365**. 2025. Pintura digital, 680 x 519 px. X: @ChristianYoungA, 11:14, 19 de jan. de 2025.  
Disponível em: <https://x.com/ChristianYoungA/status/1880982285820043755>.  
Acesso em: 5 dez. 2025.

Data de submissão: 10/12/2025  
Data do aceite: 03/04/2026  
Data de publicação: 25/05/2026