

## Faça-com-os-Outros: Ode à Aleatoriedade na Era dos Papagaios Estocásticos

*Do-It-With-Others: An Ode to Randomness in the Era of Stochastic Parrots.*

### **Alexandre Marino Fernandez**

Centro Universitário Belas Artes e Faculdade Cásper Líbero

E-mail: [alemarino@gmail.com](mailto:alemarino@gmail.com)



C.V. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4167101337663295>



Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9072-494X>

### **Vitor Kisil Miskalo**

Centro Universitário Belas Artes e FIAP

E-mail: [vkisil@gmail.com](mailto:vkisil@gmail.com)



C.V. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7241630426828144>



Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-4238-5839>

Recebido em: 16/06/2025

Aprovado em: 14/12/2025

## RESUMO

Este artigo propõe uma análise crítica das tecnologias de Inteligência Artificial (IA) Generativa aplicadas à música, entrelaçando a filosofia da técnica (Heidegger), a economia política musical (Attali), a estética relacional (Bourriaud) e práticas contraculturais DIY/DIWO. Propomos a IA generativa como ponto alto de uma tradição técnica que subordina a criação artística à lógica da armação (*Gestell*), acelerando a homogeneização cultural, obsolescência programada e estetização do pastiche. Traçamos uma genealogia da composição algorítmica — da *Arca Musarithmica* (séc. XVII) a plataformas como *Boomy*, *UDIO* e *Suno* — evidenciando um esvaziamento da singularidade estética e da escuta ativa. Em contraponto, destacamos o potencial político-poético do ruído, improvisado e aleatoriedade, examinando práticas como *circuit bending*, *adversarial noise* e cooperativas como a *Catalytic Sound*. Argumentamos que a IA, em vez de substituir a criatividade humana, pode ser reapropriada como ferramenta de *poiesis* compartilhada e resistência simbólica. Concluímos defendendo o aleatório e o relacional como vias para reencantar a escuta e reinventar a cultura musical na era dos "papagaios estocásticos".

## PALAVRAS-CHAVE

Inteligência Artificial Generativa; Música e Tecnologia; Ruído; *Poiesis* Compartilhada; Cultura DIY/DIWO

## ABSTRACT

This article proposes a critical analysis of Generative Artificial Intelligence (AI) technologies applied to music, articulating concepts from the philosophy of technology (Heidegger), the political economy of music (Attali), relational aesthetics (Bourriaud), and DIY/DIWO countercultural practices. We propose that generative AI represents the culmination of a technical tradition subsuming artistic creation under the logic of enframing (*Gestell*), intensifying cultural homogenization, planned obsolescence, and the aestheticization of pastiche. We trace the genealogy of algorithmic composition—from the *Arca Musarithmica* (17th century) to contemporary platforms like Boomy, UDIO, and Suno—revealing the erosion of aesthetic singularity and active listening. In contrast, we highlight the political-poetic potential of noise, improvisation, and randomness, exemplifying practices such as circuit bending, adversarial noise, and cooperatives like Catalytic Sound. We contend that AI, rather than replacing human creativity, can be critically reclaimed as a tool for shared *poiesis* and symbolic resistance. We conclude by advocating for randomness and relationality as pathways to re-enchant listening and reinvent musical culture in the age of "stochastic parrots".

## KEYWORDS

Generative Artificial Intelligence; Music and Technology; Noise; Shared Poiesis; DIY/DIWO Culture.

## Introdução

Nesta análise crítica abordamos as tecnologias de Inteligência Artificial (IA) Generativa na produção musical, evitando tanto o deslumbramento pelas supostas possibilidades "infinitas" e "democráticas" destas ferramentas, quanto a simplista abordagem apocalíptica de que acabarão com a criação/criatividade humana ou, no limite, com a própria humanidade. Em vez de considerar essas ferramentas como ruptura, propomos entendê-las como continuidade de uma tradição técnica que subordina a criação à lógica da automação e da repetição. A partir de referências como Heidegger, Attali, Flusser, Stiegler e Liz Pelly, investigamos como a IA transforma a escuta, autoria, estética e distribuição musical contemporâneas, ao mesmo tempo em que destacamos práticas de resistência baseadas no ruído, aleatoriedade e colaboração. Iniciamos com uma compreensão breve do que é a IA generativa e seu histórico essencial.

## IA Generativa: Contexto Histórico e Impacto na Música

A IA emerge como campo de estudo na década de 1950, com a Conferência de Dartmouth (1956) consolidando o termo. Vale fazer uma ressalva sobre o termo "Inteligência Artificial", já que uma série de autores apontam que o conceito é equivocado, como Crawford, que diz: "IA não é nem inteligência, nem artificial" (Corbyn 2021), ou Bender, Gebru, McMillan-Major e Shmitchell (2021), que chamam as plataformas de IA Generativa de "*Stochastic Parrots*" (Papagaios Estocásticos). Feita a ressalva, utilizaremos simplesmente IA para facilitar a escrita e compreensão do artigo.

A primeira onda de desenvolvimento das tecnologias de IA, baseada em sistemas simbólicos (anos 1950-1960), foi sucedida por uma onda marcada como período de estagnação (entre as décadas de 1970 e 1980, nomeado como "inverno da IA" - Cristofaro e Giardino 2025), seguida pela próxima onda de renascimento com o *machine learning* (1990-2000). A disponibilidade de *big data* e avanços em *deep learning* impulsionaram a quarta onda, caracterizada por modelos generativos como GANs (Redes Adversárias Generativas) e transformadores, como o *ChatGPT* (Cristofaro e Giardino 2025).

A IA Generativa aplicada à música, embora discutida desde os anos 1970 (Wissner 2024), ganhou destaque na década de 2020 com plataformas como *Music FX* (Google), *Music Gen* (Meta), *SUNO* e *UDIO*. Essas ferramentas permitem gerar composições a partir

de *prompts* textuais, imitando estilos de compositores clássicos ou contemporâneos. A viralização de "*Heart on My Sleeve*" (2023), música com as vozes dos artistas Drake e The Weeknd clonadas por IA, exemplifica os dilemas éticos e legais, como a crise de autoria e o risco de plágio algorítmico.

Além disso, passam a emergir outras preocupações como, por exemplo, uma intensificação da homogeneização cultural (em que medida algoritmos treinados em *hits* comerciais podem marginalizar estilos regionais?) e as consequências da desumanização da arte (o quanto essas músicas criadas por IA, que podem ser tecnicamente muito elaboradas, carecem de intencionalidade e profundidade emocional?). Contudo, essas ferramentas também oferecem oportunidades, como apoio à criatividade, democratização da produção musical e possível auxílio na preservação de gêneros musicais em extinção.

Como sintetiza Liz Pelly (2025), em seu recente lançamento *Mood Machine*: os mais céticos alertam para dilemas éticos como *deepfakes* e direitos autorais, enquanto otimistas defendem novas possibilidades criativas e protocolos de transparência que podem explorar a coletividade musical em escala inédita.

A introdução de tecnologias de grande impacto, como a IA Generativa, suscita debates polarizados, oscilando entre visões apocalípticas e integradas (Eco 2004). Para superar essa dicotomia, propomos iniciar nossa reflexão do fenômeno a partir da análise do filósofo alemão Martin Heidegger em *A Questão da Técnica* (2007), que oferece ferramentas conceituais para compreender a técnica para além de sua instrumentalidade.

## **Heidegger e a essência da técnica moderna**

Heidegger critica a redução da técnica a um mero instrumento, propondo entendê-la como um modo de desvelamento que estrutura nossa relação com o mundo. A técnica moderna, em sua essência, não se limita a ferramentas, mas opera sob a lógica da **armação** (*Gestell*), convertendo a natureza em subsistência (*Bestand*) — recurso disponível para exploração contínua. Edgar Lyra (2014), no artigo *A Atualidade da Gestell Heideggeriana ou A Alegoria do Armazém*, argumenta que a tradução de *Gestell* varia entre “armação, composição, enquadramento, arazoamento, imposição, instalação, dispositivo”, mas, para ele, as acepções da reflexão original são de estante de livros ou esqueleto. Lyra pontua que

esta concepção remete à ideia de **armazém ou almoxarifado**, alegoria que nos ajuda na compreensão da teoria de Heidegger acerca da técnica moderna. Nesse processo, até mesmo o humano é integrado à cadeia de produção, sendo "requerido" pelo "armazém" da lógica técnica sem plena consciência (Heidegger 2007).

O filósofo ressalta que a técnica (*téchne*), antes do período moderno, estava vinculada à *poiesis*, trazer à existência algo novo, alinhado à verdade (*aletheia*). Já a técnica moderna, sob a armação, substitui a criação por um desafio à natureza, organizando-a como reserva a ser extraída. Para ele, esse enquadramento obscurece outros modos de desvelamento, colocando em risco a relação autêntica com a verdade.

Aplicando essa perspectiva à música, argumentamos que as tecnologias de IA generativa no âmbito musical não representam uma ruptura, mas a **culminação de uma tradição ocidental que enquadra a criação em estruturas algorítmicas**. Ao menos desde a adoção do sistema tonal, no contexto do período barroco das tradições ocidentais, a música foi progressivamente organizada como subsistência, pronta para ser requisitada, para usar os operadores conceituais como propostos por Heidegger.

Chamamos aqui de algorítmica precisamente essa forma de pensamento que busca o enquadramento da criatividade humana em estruturas de regras e padrões previsíveis. O termo não se limita ao uso literal de algoritmos computacionais, mas designa uma disposição cognitiva que procura submeter o indeterminado à lógica da ordem e do controle. Essa racionalização técnica, que Max Weber (2005) identificou como traço da modernidade e que Theodor Adorno e Max Horkheimer (2002) criticaram na indústria cultural, encontra na IA generativa sua expressão extrema: o som como dado, o estilo como fórmula, a criação como repetição estatística.

Um exemplo pioneiro é a *Arca Musarithmica*, dispositivo que codificava padrões musicais em tabelas numéricas, permitindo composições "automáticas" (Cashner 2024). Descrita na obra *Musurgia Universalis*, do estudioso jesuíta Athanasius Kircher, de 1650, foi pensada como uma "caixa para cálculo musical", uma espécie de "armazém musical" para usar a alegoria de Lyra (2014), projetada para ser operada por um usuário humano, seu "almoxarife", permitindo que pessoas "amusicais" criassem música a partir de regras específicas. O usuário selecionava e combinava padrões de acordo com o texto e parâmetros musicais (estilo, humor, métrica), resultando em uma composição notada para quatro vozes

(soprano, alto, tenor e baixo). Para Kircher era uma forma de encapsular o conhecimento musical e demonstrar a ordem matemática da música, um sistema de composição mecânica baseado na descoberta e arranjo de padrões preexistentes.

Ao analisar o funcionamento da *Arca...* em comparação à descrição de Liz Pelly sobre os mecanismos da *Boomy* — uma das pioneiras em IA Generativa aplicada à música —, as similaridades são impressionantes:

O aplicativo parece mais um gerador de novidades que combina fragmentos específicos de determinadas atmosferas. O usuário é incentivado a escolher entre uma lista de estilos pré-definidos (como *Lo-Fi*, *electronic dance* ou *relaxing meditation*) (...) A partir daí, uma faixa é gerada, que pode ser publicada em serviços de *streaming* ou editada posteriormente. (Pelly 2025, 125)

A partir das descrições acima, observa-se que a *Arca...* pode ser interpretada como um dispositivo arcaico de mesma tipologia daquele empregado pela *Boomy*. Apesar dos quase quatro séculos que as separam, é possível afirmar que tal paralelo constitui uma **evidência histórica da armação no universo técnico da música**, seu aspecto “destinal”, para usar os operadores conceituais heideggerianos.

A popularização das ferramentas de IA generativa musical nos últimos anos, exemplificada por plataformas como *UDIO* e *SUNO*, aprofunda essa dinâmica, intensificando a desumanização da arte e a tendência à comodificação da música já iniciada, nas tradições ocidentais, desde ao menos meados do barroco, e já bastante concretizada em diversos níveis a partir do final do século XIX, como veremos adiante a partir da discussão de Jacques Attali (1999).

A crítica heideggeriana alerta para o risco de a técnica, sob a perspectiva da armação, reduzir a produção artística ao “desvelar que requer”, ou seja, mera subsistência. No entanto, lembrando Hölderlin, Heidegger escreve que "onde há perigo, cresce também a salvação." (2007, 391).

Salvação, para Heidegger, não significa apenas preservar o que foi ameaçado, mas recolher a essência e trazê-la ao seu autêntico desabrigo. Se a essência da técnica, a armação, representa o extremo perigo, ela deve também abrigar em si o potencial daquilo que salva. Uma compreensão profunda da armação como um destino do desabrigo pode revelar o que pode ser salvação em seu desabrigo.

A essência da técnica, portanto, é ambígua, apontando para o mistério de todo desabrigoamento, isto é, da verdade:

Ora a armação desafia na fúria do requerer, que impede todo olhar para o acontecimento do desabrigar e coloca, assim, em perigo, a partir do fundamento, a relação com a essência da verdade. Ora a armação, por seu lado, acontece naquilo que consente, o que deixa o homem – mesmo se até o momento inexperiente, mas talvez no futuro mais experiente – ser aquilo que é utilizado para a percepção-resguardadora (*Wahrnis*) da essência da verdade. Assim, surge o nascimento da salvação. (idem, 394)

Em síntese, ao relacionar a produção musical ocidental à técnica moderna, propomos que a criação generativa de música já estava, de certa forma, predestinada pela organização inicial do pensamento musical que se inicia por volta do Barroco, em estruturas gramaticais – posteriormente consolidada como sistema tonal e outros sistemas e técnicas composicionais. Em outras palavras, **a ideia de algoritmos para composição musical é a semente que culmina, hoje, na música gerada por IA**, como fica evidente nos exemplos da *Arca Musarithmica* e *Boomy*, mencionados acima.

### **Attali e a Algoritmização da Música: Da Representação à Repetição**

Se Heidegger nos permite pensar a técnica como destino, Attali complementa essa crítica ao mostrar como a música, ao longo da história, espelha as estruturas de poder e economia. Em *Noise: The Political Economy of Music* (1999), Attali identifica três períodos da história da música, relativos aos modos de produção e distribuição musicais: Sacrifício, Representação e Repetição<sup>1</sup>.

No período barroco-clássico, inicia-se o período que Attali chamou de Representação em que a música torna-se um "simulacro de ordem", vinculada à racionalização. O economista francês destaca que a introdução de elementos como o baixo contínuo e o

---

<sup>1</sup> Attali define um quarto período, a Composição, ainda em gestação no momento da escrita da primeira edição da obra (1977), porém, optamos por não abordar esta quarta forma, por conta das divergências importantes entre a maneira como o autor descreve o período na primeira edição do livro (traduzida para inglês em 1999) e na sua edição revisada, de 2001 (sem edição em inglês). Conforme argumenta Eric Drott (2015), Attali parece alinhar-se com um discurso neoliberal, sugerindo que a era da Composição já haveria chegado e se manifestaria não por meio de práticas colaborativas e libertadoras, mas pela crescente "individualização" e pela figura do "empreendedor de si mesmo", típica do capitalismo contemporâneo. A Composição, destarte, deixa de ser uma promessa de superação do sistema capitalista, tornando-se um diagnóstico conformista do presente, o que revela, segundo Drott, uma acomodação de Attali às lógicas neoliberais e coloca em xeque a validade profética de sua proposta original da era da Composição.

temperamento igual consolidou uma "ordem construída pela ciência, desejada pelo homem" (Attali 1999, 59). Essa lógica antecipa a algoritmização, exemplificada na *Arca...* de Kircher.

Attali reforça: "a ideia de que é possível representar uma realidade por uma forma [...] abriu caminho para a abstração científica" (idem, 57), processo que ecoa em plataformas contemporâneas como *Boomy*, que geram faixas a partir de estilos pré-definidos (Pelly 2025).

Com o fonógrafo (1877), a música teria passado a submeter-se à lógica do capital, iniciando assim o período chamado de Repetição por Attali, que critica a contradição inerente a esse momento: "as pessoas compram mais fonogramas do que podem escutar [...] O tempo de uso e o tempo de troca destroem um ao outro" (Attali 1999, 101). Essa dinâmica ressoa com a noção heideggeriana de armação, em que a técnica moderna converte tudo em subsistência — recurso armazenado para exploração contínua. A música, nesse contexto, torna-se "ruído de fundo de uma forma de vida a qual não mais pode atribuir um sentido" (idem, 101), perdendo sua singularidade.

Em cada um dos períodos, Attali aponta a existência de processos contra-hegemônicos, que ele chama de práticas ruidosas: "O ruído é a fonte de propósito e poder, do sonho — a Música. [...] É um refúgio para a irracionalidade residual" (idem, 6). Apresentaremos adiante exemplos de práticas musicais experimentais que atuam com esse viés contra-hegemônico e ruidoso.

Para além da relação entre Heidegger e Attali, trazendo a música, desde seu período de Representação, chegando ao auge em seu período de Repetição, sob o conceito de armação, acreditamos ser necessário seguir apontando a seguir mais alguns impactos que a tecnologia musical produz pela intensificação desta tendência, promovida pelo aparecimento das tecnologias de IA generativa no campo da música.

### **Aparelho, tempo e normalização: a eliminação do imprevisível**

Iniciamos essa ampliação da discussão com uma breve reflexão sobre o aparelho. A evolução dos aparelhos técnicos acompanha — e molda — transformações profundas na nossa experiência do tempo. Marshall McLuhan (1971) argumenta que as invenções humanas operam como extensões de capacidades corporais. Lúcia Santaella, em *A Cultura*

*das Mídias*, desenvolve essa ideia ao propor três níveis históricos: (1) máquinas musculares, como a catapulta (Santaella 1996, 196-199); (2) máquinas sensórias, produtoras de signos e dotadas de “inteligência sensível” (idem, 199-201); e (3) máquinas cerebrais, que ampliam o pensamento lógico, tendo o computador como seu principal representante (idem, 201-204).

As máquinas sensórias e cerebrais são classificadas, por Vilém Flusser, como aparelhos. A câmera fotográfica é, segundo ele, o modelo primordial: um sistema fechado, uma “caixa-preta” cujos processos internos escapam ao controle do operador, que apenas interage com *inputs* e *outputs* predefinidos por um programa (Flusser 2002, 66-67). O autor observa que o programa precisa ser suficientemente “rico” para que o operador nunca o esgote — o que manteria o “jogo” funcionando (idem, 24). Essa lógica técnica, segundo Flusser, leva à alienação: o ser humano esquece que imagens são instrumentos de orientação no mundo. “Imaginação torna-se alucinação” e perdemos a capacidade de interpretar e reconstruir sentidos (idem, 9). Assim, passamos a pensar como os aparelhos: “informaticamente, programaticamente, aparelhisticamente” (idem, 73).

Fica clara a relação entre o que propõe Flusser e o fenômeno dos LLM (*Large Language Model*), como *ChatGPT* e *DeepSeek*, no impacto notável nas salas de aula, em que parte importante dos estudantes entrega suas atividades totalmente realizadas por *bots* de LLM, cheios de imprecisões e alucinações, mas falta-lhes, a esses estudantes, o desenvolvimento do senso crítico para perceber que tais vícios da tecnologia impactaram suas tarefas.

No entanto, vale destacar um aspecto ainda mais profundo e que merece maior atenção dada a natureza temporal do fenômeno musical: a lógica programática dos aparelhos está profundamente relacionada à forma como experimentamos o tempo. As tecnologias de IA generativa impactam a música tanto em sua produção (ao acelerar o tempo da composição e banalizar os processos de desenvolvimento e arranjo) quanto em seu consumo (ao gerar a sensação de impossibilidade de abarcar a totalidade do repertório disponível, o que fomenta uma lógica de fruição fragmentária, pautada pelo consumo de obras curtas e pela inflação do próprio ato de conhecer).

Refletindo sobre o tempo, Flusser propõe uma contraposição entre o tempo mecânico, ou objetivo — vinculado à futuração — e o tempo subjetivo, que se manifesta na

experiência imediata e na recusa da antecipação. Segundo ele, a predominância do tempo objetivo elimina a imprevisibilidade, esvaziando o futuro como campo da experiência (apud Pelegrini 2004, 5). Para Pelegrini, o resultado é a perda do sentido da vida: “aniquila o futuro, porque elimina o terreno da experiência imprevisível”. (idem, *ibidem*)

A hegemonia do tempo objetivo, uniforme e mensurável, se impôs sobre a multiplicidade dos tempos subjetivos. Marshall McLuhan (1971) aponta que o relógio mecânico — ao lado do alfabeto e da roda — foi central para instaurar essa nova temporalidade abstrata, que dissocia o ritmo humano dos ciclos naturais e biológicos.

Essa normalização do tempo e da produção cultural se expressa claramente na já mencionada análise de Jacques Attali, na era definida por ele como Repetição — forma dominante desde o final do séc. XIX — em que a música é reprodutível, previsível e normalizada. A repetição representa uma cultura transformada em *commodity*, regida por parâmetros quantitativos, possível de ser criada com o principal objetivo de garantir lucro e aceitação de mercado. O resultado é a redução da singularidade artística, ditada por padrões impostos por produtores e distribuidores — os novos agentes hegemônicos da criação cultural (Attali 1999, 20).

A transformação da música em *commodity* traz a discussão para a sociedade do consumo, sofrendo os impactos desta forma de organização social e econômica. O uso crescente de plataformas de IA generativa para produção musical e seu impacto em serviços como o Spotify (Pelly 2025) representam, assim, o ápice dessa era. Neste sentido, o potencial excessivo de produção musical através da IA generativa poderia levar a uma maior desvalorização da música como uma expressão artística única e singular, alinhando-se com a discussão sobre a "teologia do mercado" que leva ao "fim da singularidade" (Stiegler 2007; Stiegler 2010; Lemmens 2011; Attali 1999; Jordan 2025a). A ênfase na quantidade em detrimento da qualidade, impulsionada pela facilidade da geração de músicas por IA, pode contribuir ainda mais para uma sensação de saturação, onde o grande volume de música disponível dificulta que vozes artísticas individuais se destaquem nesse aparentemente infinito “armazém musical”, com um “algoritmo personalizado” operando como almoxarife.

## **Teologia do mercado e juventude obsoleta: o consumo como programa social**

A partir da discussão sobre o aparelho, do impacto de sua lógica na temporalidade e na intensificação do processo de transformação da música em *commodity*, é possível compreender a complexa rede de programas e metaprogramas que estruturam a sociedade contemporânea. Flusser argumenta que os aparelhos não são apenas ferramentas, mas entidades programadas para programar outros aparelhos, criando uma hierarquia aberta de programas que se estende indefinidamente (2002, 26). Essa concepção revela uma sociedade em que os indivíduos são moldados por sistemas tecnológicos e culturais que operam de maneira autônoma e autorreferencial, com o algoritmo ocupando o papel de centro da estrutura organizacional.

Norval Baitello Jr. (1998, 15) destaca que considerar o mercado como uma entidade autorreguladora é um exercício de pensamento mágico-mítico, pois sua intencionalidade reside na dos seus participantes. Entretanto, na era hiperindustrial, esse pensamento é levado ao extremo, com o mercado regulando aspectos sutis da vida cotidiana.

Jon Frederickson (1989, 194-195) argumenta que nossa sociedade tem a tendência a automatizar tudo o que é tecnicamente viável, restando aos humanos apenas funções consideradas socialmente essenciais. Para exemplificar, vamos considerar uma apresentação de Ballet. É quase sempre necessário haver música para que a dança possa acontecer e essa função sempre foi feita por músicos presentes no mesmo espaço dos bailarinos. Quando, nesse contexto, a tecnologia social (a organização da sociedade) relega a orquestra ao fosso, priorizando a presença cênica dos bailarinos, ela passa a considerar como *não essencial* a presença física dos músicos para a existência de uma apresentação de Ballet. Se a sociedade decidiu que a orquestra não precisa ser vista, torna-se inevitável, na visão de Frederickson, que, em algum momento e em algumas situações, a tecnologia maquínica a substitua sem maior prejuízo para o espetáculo artístico, mas produzindo enorme lucro para os produtores do evento.

Bernard Stiegler analisa as consequências da lógica mercadológica na sociedade hiperindustrial, destacando a perda da individualidade e a transformação dos indivíduos em "rebanhos disfuncionais, produzindo um futuro defeituoso" (2010, s/p). Ele argumenta que a sociedade hiperindustrial canaliza o potencial libidinal dos indivíduos, manipulando seus

desejos para o consumo de objetos fetichizados, resultando em um controle destrutivo que tende à eliminação da singularidade (Stiegler 2007, 26).

A juventude, nesse cenário, é transformada em parâmetro universal, aplicável a todos os objetos, levando à perda de uma escala de graus e nuances variadas. Baitello Jr. (1998, 15) aponta que essa perversão justifica o descarte imediato de pessoas e coisas, restringindo sua vida útil a um período breve, após o qual estariam obsoletos e prontos para o descarte. Esse fenômeno está diretamente relacionado à obsolescência programada — estratégia industrial voltada à redução deliberada da vida útil dos produtos, com o objetivo de estimular o consumo contínuo. Nas plataformas de *streaming*, como o Spotify, essa lógica manifesta-se de forma evidente na transformação dos modos de curadoria musical. O que antes era conduzido por curadores humanos, com escolhas baseadas em critérios estéticos e valorativos, foi gradualmente substituído por sistemas automatizados baseados na análise de dados comportamentais dos usuários (Pelly 2025). Como observa Stiegler (2010), esse processo reflete uma proletarização da sensibilidade, em que o saber-fazer (*savoir-faire*) e o saber-viver (*savoir-vivre*) são externalizados para dispositivos técnicos, comprometendo a singularidade da experiência estética.

Atualmente, *playlists* são majoritariamente compostas por faixas extraídas de bancos de músicas (como Epidemic Sound, por exemplo), muitas vezes geradas por plataformas de IA generativa, destinadas a promover uma escuta passiva. Essa forma de consumo musical se alinha ao que Flusser (2002) identifica como uma função automatizada das mídias técnicas, que não mais informam ou transformam, mas apenas ocupam o espaço-tempo com ruído funcional. Em vez de favorecer o engajamento ativo com a obra, essa lógica prioriza a neutralização do silêncio, transformando a música em mero pano de fundo. Liz Pelly (2025) analisa esse fenômeno como uma política de som ambiente orientada por algoritmos, que desvaloriza a escuta atenta e reforça a lógica da obsolescência perceptiva.

No mundo tecno-cultural, conforme analisado por Joseph Rutsky no final dos anos 1990, a complexidade tecnológica atinge um nível que extrapola a capacidade humana de apreensão, criando uma sensação de “imersão em uma *matrix*” (Rutsky 1999, 13–14). A tecnologia se dirige à invisibilidade, transmutando-se em dados e mídias, aproximando-se cada vez mais da cultura, ao ponto de qualquer distinção entre ambas perder o sentido. **Essa tecno-cultura é caracterizada por uma memória de reproduções em pastiche,**

**acessada de forma pseudo-randomizada, tornando-se densa e complexa demais para ser compreendida como um todo.** Pelly, novamente, nos mostra como a crítica produzida por Rutsky no final do séc. XX, se concretizou sobremaneira nas plataformas de *streaming*:

Ek estava, essencialmente, dizendo aos artistas que se esforçassem mais, produzissem músicas com maior rapidez e o fizessem segundo os termos ditados pela indústria do *streaming*: um fluxo constante de lançamentos curtos e imediatos, projetados para gerar engajamento e acionar os algoritmos de recomendação de *playlists* — em vez do ritmo mais reflexivo dos antigos ciclos de álbuns. (...) [O] artista-modelo parece ser aquele que produz continuamente novos conteúdos, propõe faixas para *playlists*, acompanha a recepção pelo aplicativo Spotify for Artists, verifica estatísticas e responde ao que “mexe o ponteiro” (Pelly 2025, 173).

Este trecho evidencia o que o pensador Frederic Jameson caracterizou como pastiche, a forma predominante da arte pós-moderna, uma imitação de estilos mortos, sem impulso satírico ou crítica, refletindo a falência da estética e da arte, e o encarceramento no passado (Jameson 1985, 18). Nesse cenário, a arte torna-se uma repetição de estilos já criados, sem inovação estilística, evidenciando a crise da historicidade e a dissolução das fronteiras entre cultura e sociedade política. Tal crítica ressoa muito as ideias de Attali e Heidegger apresentadas anteriormente nesta análise.

Dessa forma, a sociedade contemporânea é marcada por uma complexa inter-relação entre aparelhos, mercado, tempo e cultura, resultando na perda da singularidade, na obsolescência programada e na predominância do pastiche como estética dominante. Esse panorama evidencia a necessidade de uma reflexão crítica sobre os mecanismos que moldam a subjetividade e a cultura na era chamada por Stiegler de hiperindustrial.

Voltando a Rutsky que, em sua obra *High Techné: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman* (1999), introduz o conceito de *high-techné* para descrever a estética tecnológica pós-moderna, marcada por uma complexidade incompreensível em seu interior e um minimalismo exterior (não compreendemos toda a estrutura necessária para que uma plataforma como o ChatGPT simplesmente nos responda, “Olá usuário”). Como resposta, argumenta o autor, surge o estilo *lo-tech*, inspirado em movimentos como o *Punk*, que busca desconstruir a estética *hi-tech* e despertar a curiosidade sobre o funcionamento dos circuitos tecnológicos. Novamente encontramos as práticas “ruidosas” aparecendo como “salvação”, como forma de valorizar

um desabrigar mais “autêntico”, reafirmação da *poiesis* criativa, em busca de resistir ao movimento de transformação do ser humano em mera subsistência, para voltar aos operadores conceituais heideggerianos, nessa era de “inteligências artificiais” ou “papagaios estocásticos”.

Nosso objetivo, neste artigo, é problematizar o uso da IA, retomando a reflexão heideggeriana sobre o perigo inerente à armação: a redução da verdade à lógica do controle e da eficiência, atenuando o mistério e a liberdade. Contudo, como já apontamos, Heidegger afirma que dentro do perigo reside a possibilidade de salvação — reconhecer a armação como destino histórico permite resgatar uma relação autêntica com o ser, seja por meio da arte, da poesia ou de um pensamento crítico que questiona a essência da técnica.

Nossa argumentação busca evidenciar que práticas como a improvisação livre, o *hardware hacking*, o *plunderphonics*, as práticas DIY, a estética relacional, o *adversarial noise* - como o *Poisonify* de Benn Jordan (2025b) - e o uso crítico de ferramentas de IA, permitem um movimento essencial de uso subversivo do potencial criador dessas plataformas.

### **Poiesis compartilhada: do faça-você-mesmo ao faça-com-os-outros**

Diante da hegemonia técnica da obsolescência programada e da lógica da hiperindustrialização, refletimos como práticas baseadas no ruído, na instabilidade e no imprevisto — como o *circuit bending* e outras formas de cultura DIY — podem funcionar como formas de resistência simbólica. Se a cultura dominante tende à padronização e à repetição, conforme vimos, a singularidade e o imprevisível tornam-se os autênticos atos criativos.

Nesse contexto, destaca-se o conceito de *Cracked Media*, formulado por Caleb Kelly (2009, 214–215), que descreve práticas baseadas no uso de tecnologias além de suas intenções originais, explorando os limites dos sistemas e suas falhas como estratégias criativas. Essas práticas não celebram a novidade tecnológica, mas questionam a própria estrutura técnica, ampliando a consciência sobre a historicidade das mídias (idem, 38). Elas se aproximam daquilo que Hertz e Parikka (2012, 427) chamam de *Zombie Media* — restos

obsoletos da sociedade *hi-tech* que artistas *bricoleurs* reanimam por meio da reinvenção estética e poética.

Marco Scarassatti, em livro sobre o músico Walter Smetak, traz uma citação de Lévi-Strauss, que descreve bem a atuação do *bricoleur*:

está apto a executar um grande número de tarefas diversificadas porém, ao contrário do engenheiro, não subordina nenhuma delas à obtenção de matérias-primas e de utensílios concebidos e procurados na medida de seu projeto: seu universo instrumental é fechado, e a regra de seu jogo é sempre arranjar-se com os 'meios-limites', isto é, um conjunto sempre finito de utensílios e de materiais bastante heteróclitos, porque a composição do conjunto não está em relação com o projeto do momento nem com nenhum projeto em particular, mas é o resultado, contingente de todas as oportunidades que se apresentam para renovar e enriquecer o estoque ou para mantê-lo com os resíduos de construções e destruições anteriores. (Lévi-Strauss apud Scarassatti 2008, 81)

As práticas DIY ligadas ao Circuito Alterado (Fernandez 2013) exemplificam essa reapropriação crítica. Como observa Iazzetta (2009, 211–213), trata-se de uma música feita a partir do precário, do ruído, da instabilidade, que desestabiliza a escuta passiva e nos mergulha em um êxtase sensorial. A técnica não é fetichizada, mas desconstruída e recombinada. O instrumento torna-se único, alienígena, como ressalta Reed Ghazala: uma entidade sonora que não existia antes e que desafia a lógica funcional da produção musical (2004, 99).

Do ponto de vista ético e político, essas práticas expressam uma resistência ao modelo industrial. Como indica Iazzetta (2011, 7), ao adotarmos uma postura DIY, valorizamos a autonomia técnica, promovemos a reaproximação entre artistas e público e rompemos com a lógica da especialização. Perez (2009, 280) reforça esse argumento ao apontar o DIY como prática contracultural estruturada em três dimensões: ideológica (contra a hegemonia do mercado), industrial (formas alternativas de produção) e estética (criação singular fora dos moldes convencionais).

Há, entretanto, que se prestar atenção aos movimentos de incorporação do grande capital em relação a esse tipo de movimento. Ao analisar as estratégias do Spotify para assimilar os princípios da cultura DIY, Liz Pelly (2025, 173) destaca como a plataforma promoveu, em seu blog *Spotify for Artists*, narrativas meritocráticas centradas em figuras como o guitarrista Lance Allen, apresentado como “sucesso independente” pelo Spotify, mas que na prática reflete a opacidade das lógicas de plataforma.

Essa afirmação da singularidade se opõe à tendência de sincronia forçada e padronização promovida pela sociedade hiperindustrial observada na descrição de Liz Pelly. Para Stiegler (2007, 36–37), o artista pode afirmar uma diferença radical que pode se tornar intolerável para uma cultura de massas que vê nessa diferença um espelho incômodo - como classificar a singularidade radical nesse armazém cultural?

Stiegler argumenta, entretanto, que mesmo entre setores de alta renda, cresce o cansaço com o consumismo e a falta de singularidade, ele demonstra que há quem sonhe com um mundo onde não seja mais necessário consumir, o que revela um impasse sistêmico (2007, 35). Em entrevista, o filósofo aponta: “não há mais prazer sendo produzido pelo sistema... os consumidores estão viciados” (Stiegler apud Lemmens 2011, 40). O prazer, transformado em compulsão, denuncia a falência simbólica da lógica capitalista.

Diante desse cenário, a **livre improvisação** adquire papel central como ruptura com o controle. Inspirada no *free jazz* e desenvolvida por artistas como Derek Bailey, essa prática recusa compromissos estilísticos e transforma o intérprete em gerador de identidade sônica (Saladin 2011, 148). Em práticas como as do circuito alterado, a improvisação estende-se, inclusive, à materialidade do próprio aparelho.

Paul Hegarty (2008, 51–52) associa a performance improvisada à criação de um momento social autêntico, que transcende o tempo formatado pelo capital. Esse tipo de performance resgata a imprevisibilidade, fundamento do fazer artístico como *poiesis* — um “autêntico desabrigar”, nos termos de Heidegger. A improvisação, como bem formulou Smetak, é irmã do imprevisto (apud Scarassatti 2008, 26). Essa aliança com o aleatório surge como forma de resistir à homogeneização imposta pelas plataformas e pelos algoritmos.

Nas palavras de Sarah Washington, artista da cena britânica do circuito alterado, “sou uma musicista do improviso... a escolha dos sons fica a cargo do circuito” (apud Collins 2006, 93). Essa entrega à incerteza se apresenta como alternativa radical à lógica das IA generativas, que se baseiam em padrões previsíveis e estocásticos.

Entretanto, a cultura DIY contemporânea não se limita a um certo individualismo do “faça-você-mesmo”. Observamos o fortalecimento de formas colaborativas de criação como o *Do It With Others* (DIWO) e o *Do It Together* (DIT), que deslocam o foco da autonomia

individual para processos coletivos, muitas vezes mediados por tecnologias de rede. Nesses contextos, a criação se torna compartilhada, os papéis entre especialistas e amadores se diluem, e o processo ganha centralidade frente ao produto final.

Fernando Iazzetta (2011b, 9) observa que entre as gerações mais jovens surgem formas colaborativas de produção musical que rompem com a rigidez institucional da tradição erudita. Esse caráter lúdico e aberto das criações está em sintonia com os circuitos de transindividuação propostos por Bernard Stiegler (2010) — espaços onde o desejo, a técnica e o simbólico se reconfiguram coletivamente.

O filósofo Byung-Chul Han no livro *O desaparecimento dos rituais: Uma topologia do presente*, afirma que a estrutura capitalista contemporânea promove uma destruição dessas estruturas sociais para gerar mais produção e mais consumo: “A coação atual de produção toma das coisas sua conservação. Ela destrói deliberadamente a duração com o intuito de produzir mais e de forçar mais o consumo” (Han 2021, 12). Em sua obra, Han faz um alerta para esta destruição e defende a importância dos rituais para as culturas humanas:

Rituais podem ser definidos como *técnicas simbólicas de encasamento*. Transformam o estar-no-mundo em um estar-em-casa. Fazem do mundo um local confiável. São no tempo o que uma habitação é no espaço. Fazem o tempo se tornar *habitável* (idem, 10-11).

Flusser (2008, 94–96), por sua vez, já vislumbrava essa potencialidade: em vez da contemplação passiva das imagens, o novo horizonte seria usar essas imagens como trampolim para relações humanas mais densas, “reunindo os dispersos e integrando os infinitesimais”. Nas práticas DIWO, esse “novo sagrado” aparece nos encontros — nos improvisos coletivos e nas oficinas —, em que o conhecimento se dá pela partilha, não pela instrução verticalizada.

Segundo Miskalo (2014, 170):

Ao compreender a experiência do concerto como uma experiência social entre seres humanos (atualmente também compartilhada através da internet), percebemos que o elemento fundamental do concerto é a forma como um ou mais seres humanos conseguem, através de seu intelecto, vivência pessoal, ferramentas técnicas e adoções de objetivos estéticos, provocar experiências estéticas em outros seres humanos. E este ritual, por mais diverso que seja em diferentes culturas e épocas, é considerado por muitos como fundamental para nossas sociedades e nossa espécie mesmo que não compreendamos totalmente suas funções e objetivos.

Exemplos como o *Dirty Electronics Ensemble*, de John Richards, ilustram essa perspectiva. Para o artista, não faz sentido separar performance de oficina. Em suas propostas, construir e tocar são faces do mesmo processo: a performance nasce já durante a fabricação dos circuitos e se concretiza na improvisação coletiva final, como um grande ritual musical (Richards 2011, 23).

O que está em jogo nessas práticas é menos a eficácia sonora e mais a produção de vínculos: redes efêmeras de criação, ambientes relacionais que subvertem a lógica hierárquica do espetáculo musical tradicional. Nesse sentido, o DIWO se aproxima daquilo que Nicolas Bourriaud chama de Arte Relacional: uma arte que opera como interstício social, criando zonas de troca que escapam, mesmo que brevemente, à lógica da mercantilização total da experiência (Bourriaud 2009, 22–23).

Apesar das críticas de que a arte relacional seria apenas “atividade compensatória” ou “ideologia da reparação” (Galard apud Fabbrini 2010, 21), o valor dessas práticas reside menos em sua capacidade revolucionária direta e mais no modo como reconfiguram a sensibilidade contemporânea. Ao mobilizarem o coletivo, o lúdico, o inacabado e o comum, essas experiências indicam modos alternativos de existência — micro-utopias cotidianas, como propõe o próprio Bourriaud (2009, 43).

Tal como nas experimentações DIY, o ruído, o acidente e a aleatoriedade são elementos valorizados também nos contextos colaborativos. Como afirma Collins: há algo fascinante no caos da eletrônica instável, que responde de forma imprevisível a pequenas alterações — um ambiente fértil para descobertas sonoras e poéticas. Para o criador do *Hardware Hacking*, o desejo de fazer música coletivamente, com um alto grau de caos, revela não apenas uma estética, mas uma ética da criação: produzir juntos, mesmo sem controle total, talvez justamente por isso (apud Fernandez & Lima 2013).

Podemos concluir que, se o DIY abriu espaço para uma autonomia técnica individual, o DIWO aprofunda essa autonomia ao inseri-la numa dimensão comunitária, **transformando o ato de criar em um gesto de conexão, de recomposição simbólica e política**. Ao invés de apenas resistir à lógica da sincronização intensificada pelas tecnologias de IA generativa, essas práticas têm o potencial de construir novos ritmos, novas ambiências, novas sonoridades, impossíveis de serem previstas ou geradas por um algoritmo.

Esse contraste é especialmente evidente ao analisarmos o cenário atual das plataformas de *streaming*. Como demonstra Liz Pelly (2025, 38), o Spotify atua não como distribuidor de música, mas como ocupante do tempo: o maior inimigo da plataforma não são outras empresas, mas o silêncio. Ao transformar a escuta em hábito passivo mediado por *playlists* automatizadas, a plataforma "molda comportamentos, reduzindo a autonomia dos usuários e minando a diversidade musical" (idem, 56).

Com a ascensão da música gerada por IA, esse cenário se agrava. Chris Stokel-Walker (2024) aponta que faixas criadas por IA acumulam milhões de reproduções, enquanto a remuneração de músicos humanos é prejudicada. O uso de dados sem consentimento para treinar essas IAs caracteriza o que ele chama de "lavagem de direitos autorais".

A peça de videoarte "*Nos\_fer[r]ratu: 'Por que você as matou... Flores tão belas...'*", de Vitor Kisil, explora justamente o caráter vampiresco das ferramentas de IA generativa que se alimentam sugando as mais diversas informações presentes nos arquivos desenvolvidos por seres humanos dentro de suas culturas. O vídeo incorpora cenas do filme *Nosferatu* (1922), de F.W. Murnau, processadas via Max/MSP/Jitter, uma imagem gerada por inteligência artificial, fragmentos de textos de Karl Marx sobre a exploração produzida pelo capitalismo e também músicas geradas por IA, que foram profundamente trabalhadas e alteradas para a criação da música final do vídeo, seguindo o viés mais ruidoso que vimos anteriormente. Segundo o autor (Kisil 2025):

O material musical de base (...) utiliza músicas geradas por I.A., sob o comando: "faça uma música assustadora para um filme de terror sobre vampiros". (...) O uso destas ferramentas de I.A. é uma crítica proposital para o que considero uma das formas contemporâneas do vampirismo: a alimentação dos mecanismos de I.A. com uma infinidade de criações autorais para a geração de novas obras derivativas. Tudo visando a sobrevida exploratória de um sistema decadente.

O músico Benn Jordan, em dois vídeos de 2025, apresenta propostas técnicas para combater esse processo de apropriação pelas empresas de tecnologia. No segundo vídeo, *The Art Of Poison-Pilling Music Files* (Jordan 2025b), ele demonstra formas de inserir ruído adversarial (*adversarial noise*) nos arquivos de áudio, dificultando seu uso por ferramentas de IA e sabotando o processo de aprendizado dos algoritmos. Inspirado em pesquisas acadêmicas como o *Harmony Cloak*, Jordan propõe o *Poisonify*, um sistema de "envenenamento" de metadados e sinais inaudíveis que confundem as redes neurais de aprendizagem de IA.

Esse tipo de atuação técnica crítica pode ser visto como continuidade das práticas de *hacking*. Enquanto o *circuit-bending* atua sobre aparelhos analógicos (*hardware hacking*), o *poison-pilling* atua sobre os sistemas de IA (*IA hacking?*). Propomos que ambas as estratégias recusam a lógica de submissão tecnológica e propõem formas de reinvenção da técnica a partir da *poiesis*.

Em uma palestra ministrada para a plataforma *TED Talks*, em Abril de 2025, intitulada *Is AI Ruining Music?* (Ballard 2025), o músico e publicitário Dustin Ballard, criador do canal de YouTube “*There I Ruined It*”, faz uma importante reflexão sobre o uso de IA na composição musical, apresentando exemplos de como ele faz esse uso. Ballard recorre às mesmas plataformas de IA generativa que alimentam a lógica da “plataformização”, mas as reapropria criticamente ao produzir *mashups* improváveis e paródias que expõem a própria lógica do pastiche. Ao fazer, por exemplo, Johnny Cash cantar “Barbie Girl” ou ao misturar estilos anacrônicos, ele transforma a IA em dispositivo de estranhamento, revelando os limites da técnica e abrindo espaço para novas possibilidades de escuta e criação musical. Em vez de simplesmente repetir os padrões programados, Ballard utiliza a previsibilidade algorítmica como matéria-prima para instaurar o imprevisível, reinscrevendo a técnica na dimensão da *poiesis* compartilhada. Assim, seu trabalho aproxima-se das práticas ruidosas e contraculturais analisadas anteriormente, funcionando como exemplo de que também dentro do universo plataformizado pode haver brechas para o jogo, para a crítica e para a criação coletiva, onde a IA não substitui a música, mas se torna parceira na produção de novos modos de desvelar o sonoro.

Nesse ponto, torna-se produtivo aproximar a estratégia de Ballard e Kisil daquilo que Benn Jordan propõe com o *poison-pilling*: ambos lidam com a lógica algorítmica não pela recusa absoluta, mas pela sua inflexão crítica. Se Jordan “envenena” os arquivos de áudio para sabotar o aprendizado das máquinas, Kisil e Ballard infiltram a previsibilidade dos modelos generativos de voz e estilo com o objetivo de produzir o estranho, o deslocado, o irônico. Em termos heideggerianos, ambos operam contra o “desvelar que requer” da armação, reinscrevendo a técnica como ocasião de *poiesis* — isto é, como abertura para novas formas de verdade. Em vez de aceitar a submissão da música à lógica da repetição, suas práticas demonstram que mesmo no interior da plataformização é possível instaurar fendas de diferença, zonas de resistência simbólica.

Liz Pelly (2025, 223), em conclusão de sua pesquisa sobre o Spotify, argumenta que

[o]s problemas com o *streaming* de música são, de forma mais ampla, problemas da cultura sob o capitalismo — onde a descontextualização e a amnésia histórica fazem com que as pessoas deixem de olhar para o passado, para o futuro e para o que está ao redor, permanecendo isoladas em sua atomização. Coletivos e cooperativas buscam justamente combater isso, criando condições para que as pessoas colaborem de forma mais direta entre si. Trata-se de um trabalho árduo — o completo oposto da fluidez imposta pela cultura tecnológica otimizada pelas plataformas. No entanto, é justamente o atrito que possibilita conexões reais e, em última instância, a transformação.

Na discussão sobre a importância de cooperativas e coletivos, a autora traz o exemplo do coletivo/cooperativa de músicos de improvisação livre *Catalytic Sound* (Pelly 2025, 218-222) que constitui uma experiência concreta de organização coletiva entre músicos, oferecendo uma alternativa ao modelo dominante das plataformas de *streaming*. Formado por trinta artistas, o coletivo administra tanto uma loja virtual de produtos quanto o Catalytic Soundstream, um serviço de *streaming* de pequena escala, com um modelo econômico voltado para os músicos, que rompe com a lógica da remuneração por reprodução, predominante nas plataformas comerciais.

Mais do que uma solução técnica, a Catalytic Sound propõe uma solução social e econômica, ao questionar as estruturas de poder e capital que sustentam a indústria musical. Ao recusar o modelo do artista como empreendedor solitário, o coletivo afirma que a verdadeira independência está na construção de redes colaborativas locais, capazes de compartilhar recursos e infraestruturas digitais. Como ressalta Ken Vandermark, saxofonista e um dos criadores do coletivo, em 2012, a proposta não é criar um modelo universal, mas inspirar outras comunidades a desenvolverem formas próprias de organização e resistência. Nesse sentido, Catalytic Sound funciona como um protótipo de desobediência cultural, um **convite à criação de alternativas baseadas em solidariedade e autogestão**.

A importância do projeto também reside em sua reivindicação do poder narrativo sobre a música: ao possibilitar que os próprios artistas contextualizem e apresentem suas obras, Catalytic desafia a lógica superficial das grandes plataformas, que transformam a música em mero pano de fundo para o consumo. Para Luke Stewart, integrante do coletivo, compositor, improvisador, baixista e multi-instrumentista de Washington, D.C., que integra o quinteto revolucionário de *free jazz Irreversible Entanglements* e outros grupos, trata-se

de recuperar a escuta atenta e a relação profunda com a história e a comunidade que moldam a produção musical. Assim, Catalytic Sound atua também como um gesto político-pedagógico, orientando músicos e ouvintes para práticas mais conscientes, críticas e enraizadas na coletividade — um verdadeiro contraponto à cultura algorítmica da indústria hegemônica.

Ainda na conclusão de seu relato, Pelly faz um importante apelo:

Se continuarmos a conceder poder demais às corporações para moldarem nossas vidas, sem proteger a capacidade de subsistência dos músicos trabalhadores [*working musicians*], estaremos acabando com a possibilidade de que **a música evoque aqueles elementos efêmeros e desconhecidos. Estamos perdendo muita música que jamais será criada. Estamos deixando escapar novas formas de expressão, articulações emocionais e pontos de conexão.** (Pelly 2025, 234 - grifo nosso)

A partir do apelo de Pelly pela potência do efêmero, do desconhecido, encerramos nossa reflexão com a proposta de James Bridle, em seu livro *Maneiras de Ser*, especialmente no capítulo *Randomizando*, no qual explora o potencial transformador da aleatoriedade, contrastado com a limitação dos computadores, que, por sua natureza determinística, só podem simular aleatoriedade por meio de algoritmos previsíveis. Para gerar verdadeira imprevisibilidade, as máquinas precisam se conectar ao mundo físico e "mais-que-humano", como no uso de ruídos atmosféricos, lâmpadas de lava ou decaimento radioativo. O autor argumenta que essa abertura ao incerto, ao "incomputável", carrega um potencial revolucionário ao desafiar estruturas rígidas e estimular a emergência do novo.

Ao incorporar a aleatoriedade como força vital, Bridle propõe uma revisão profunda das formas de pensar a tecnologia, a sociedade e a própria noção de justiça, com base na aceitação da incerteza e da igualdade entre todas as formas de existência:

Para refazer nossas sociedades e deixá-las prontas para enfrentar os desafios sistêmicos do presente, precisamos absorver essa lição, redescobrir nossa conexão com o mundo mais que humano e integrar o incomputável em nossas próprias maneiras de pensar e se relacionar. Podemos começar pela randomização. (2023, 341)

Nesse sentido, concluímos que a IA generativa pode ser compreendida simultaneamente como ameaça e oportunidade, conforme a maneira como é apropriada. Inserida na lógica mercadológica da repetição, ela tende a intensificar a obsolescência cultural e a estetização do pastiche; reapropriada por práticas de ruído, sabotagem,

colaboração e experimentação, pode abrir espaço para novas formas de criação coletiva e resistência simbólica. Eco (2004) nos alertava para a armadilha de pensar apenas entre apocalípticos e integrados; propomos, aqui, um caminho de mediação que reivindica a aleatoriedade, o ruído e o relacional como forças críticas contra a plataformização da escuta. Com *Bridle*, podemos afirmar que o “incomputável” e o incerto permanecem centrais não apenas para a arte, mas para a própria reinvenção da vida comum.

## Referências

- Attali, Jacques. 1999. *Noise: The Political Economy of Music*. Minnessota: University of Minnessota Press.
- Baitello Jr., Norval. 1998. “Comunicação, Mídia e Cultura”. *São Paulo Em Perspectiva*. V. 12, n. 4 (Out-Nov), p. 11-16.  
[http://produtos.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04\\_02.pdf](http://produtos.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04_02.pdf).
- Ballard, Dustin. 2025. *Is AI Ruining Music?* | Dustin Ballard | TED. Youtube, April, 10th, 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=ZZoBOEOtD2U>. Accessed September 30, 2025.
- Bender, Emily M.; Mcmillan-Major, Angelina; Gebru, Timnit and Shmitchell, Shmargaret. 2021. “On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?” In Conference On Fairness, Accountability, And Transparency (FAccT '21), Evento Virtual, Canadá. *Anais...* New York, NY: ACM p. 610-623.
- Bridle, James. 2023. *Maneiras De Ser: Animais, Plantas, Máquinas: A Busca Por Uma Inteligência Planetária*. São Paulo: Todavia.
- Bourriaud, Nicolas. 2009. *Estética Relacional*. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- Cashner, A. A. 2024. “Athanasius Kircher’s Arca musarithmica (1650) as a Computational System”. *Journal of Communication and Media Studies*, Huddersfield, v. 8, n. 1.  
<https://www.jcms.org.uk/article/id/1325/>.
- Collins, Nicolas. 2006. *Handmade Electronic Music*. New York: Ed. Routledge.
- Corbyn, Zoë. 2021. “Microsoft’s Kate Crawford: ‘AI is neither artificial nor intelligent’”. *The Guardian*, June 6, 2021.  
<https://www.theguardian.com/technology/2021/jun/06/microsofts-kate-crawford-ai-is-neither-artificial-nor-intelligent>.
- Cristofaro, Matteo and Giardino, Pier Luigi. 2025. “Surfing the AI waves: the historical evolution of artificial intelligence in management and organizational studies and practices”. *Journal of Management History*.
- Drott, Eric. 2015. “Rereading Jacques Attali’s *Bruits*.” *Critical Inquiry* 41, no. 4 (Summer 2015): 721–748. <https://doi.org/10.1086/681784>.
- Eco, Umberto. 2004. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Fabbrini, Ricardo Nascimento. 2010. “Arte Relacional e Regime Estético: a Cultura Da Atividade Nos Anos 1990”. *Revista Científica/FAP*. v. 5, p. 11–24.

Fernandez, Alexandre Marino. 2013. "Circuito alterado em três atos: abrir, tatear e multiplicar". MA diss., Universidade de São Paulo.

<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27157/tde-28012014-161653/>.

Fernandez, A.M. and Lima, José Guilherme Allen de. 2016. "Soundcheck With Nicholas Collins". In *Sonologia 2016 - out of phase*, São Paulo. *Anais...* São Paulo, SP: USP/CPF-Senac, p.9-20.

Flusser, Vilém. 2002. *Filosofia Da Caixa Preta: Ensaio Para Uma Futura Filosofia Da Fotografia*. Rio de Janeiro: ed. Relume Dumará.

Flusser, Vilém. 2008. *O Universo Das Imagens Técnicas: Elogio Da Superficialidade*. São Paulo: ed. Annablume.

Frederickson, Jon. 1989. Technology and Music Performance in the Age of Mechanical reproduction. *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, v. 20, n. 2, p. pp. 193-220.

Ghazala, Reed. 2004. "The Folk Music of Chance Electronics: Circuit-Bending the modern coconut". *Leonardo Music Journal*. v.14.

Han, Byung-Chul. 2021. *O Desaparecimento dos rituais: uma topologia do presente*. São Paulo: Vozes.

Hegarty, Paul. 2008. *Noise/Music: A History*. Nova Iorque/Londres: ed. Continuum.

Heidegger, Martin. 2007. "A questão da técnica". *Scientiae Studia*, v. 5, n. 3, p. 375-98. <https://www.revistas.usp.br/ss/article/view/11117>.

Hertz, Garnet and Parikka, Jussi. 2012. "Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method". *LEONARDO*. v. 45, n. 5, p 424-430.

Horkheimer, Max & Adorno, Theodor. 2002. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas, pp. 169 a 214. In: Lima, Luiz Costa. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra.

Iazzetta, Fernando. 2009. *Música e Mediação Tecnológica*. São Paulo: ed. Perspectiva.

Iazzetta, Fernando. 2011. "Técnica Como Meio, Processo Como Fim". In II Simpósio Internacional de Musicologia da UFRJ, Rio de Janeiro. *Anais...*

Iazzetta, Fernando. 2011b "Performance Na Música Experimental". In *Performa'11 - Encontros de investigação em performance*, Aveiro: Universidade de Aveiro. *Anais...*

Jameson, Frederic. 1985. "Pós-Modernismo e Sociedade de Consumo". *Novos Estudos CEBRAP*. v. 12, p. 16-26.

Jordan, Benn. 2025a. *Using AI To Detect AI Music (and other music industry data-porn)*. Youtube, January 05, 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=QVXfclb3OKo>. Accessed April 20, 2025.

Jordan, Benn. 2025b. *The Art Of Poison-Pilling Music Files*. Youtube, April 13, 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=xMYm2d9bmEA&t=16s>. Accessed April 20, 2025.

Kelly, Caleb. 2009. *Cracked Media: The Sound of Malfunction*. Massachusetts / Londres: The MIT Press.

Kisil, Vitor. 2025. *Nos\_fer[r]ratu: "Por que você as matou... Flores tão belas..." (2024)*. Youtube, Outubro 10, 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=JVEuXTYq-Jo>. Accessed Outubro, 10, 2025

Lemmens, P. 2011. “This System Does not Produce Pleasure Anymore. An Interview with Bernard Stiegler”. *Krisis | Journal for Contemporary Philosophy*, v. 31, n. 1, p. 33–41. <https://krisis.eu/article/view/39064>.

Lyra, Edgar. 2014. A Atualidade da Gestell Heideggeriana ou a Alegoria do Armazém. In: MAC Dowell, João A. (org). *Heidegger: a Questão da Verdade do Ser e sua Incidência no Conjunto do seu Pensamento*. FAJE/Via Verita, Rio de Janeiro.

McLuhan, Marshall. 1971. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Ed. Cultrix.

Miskalo, Vitor Ksil. 2014. *¿Música?: processos e práticas de criação e performance em um ambiente de pesquisas em sonologia*. 2014. Tese (Doutorado em Musicologia) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. doi:10.11606/T.27.2014.tde-20102014-105501. Acesso em: 2025-06-15.

Pelegriani, Milton. 2004. “O tempo como mídia na cultura”, *Revista Grebh-*. v. 5.

Pelly, Liz. 2025. *Mood Machine: The Rise of Spotify and the Costs of the Perfect Playlist*. First One Signal Publishers/Atria Books hardcover edition. New York, NY: Atria/One Signal Publishers.

Perez, Juan Ignacio Gallego. 2009. “Do It Yourself: Cultura y Tecnologia”. *Revista Icono*. v.14, n. 13, p. 278–291.

Richards, John. 2011. “Lead & Schemas”. *Roland, The ICA’s Magazine*. v. 9 (Fev-Mai), p. 23-25. <http://www.ica.org.uk/28601/Roland-Magazine/Roland-Issue-9-Nathaniel-Mellors.html>

Rutsky, R. L. 1999. *High Techné: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Londres: University of Minnesota Press.

Saladin, Mathieu. 2009. “Puntos de Resistencia y Critica En La Improvisación Libre: Comentarios Sobre La Práctica Musical y Algunas Transformaciones Económicas”. In Iles, Anthony and Mattin, eds. *Ruido y Capitalismo*. Donostia - San Sebastián: Gipuzkoako Foru Aldundia / Diputación Foral de Gipuzkoa – Arteleku. <https://artxibo.arteleku.net/es/islandora/object/arteleku%3A378>.

Santaella, Lúcia. 1996. *A cultura das mídias*. São Paulo: ed. Experimento.

Scarassatti, Marco. 2008. *Walter Smetak: o alquimista dos sons*. São Paulo: ed. Perspectiva.

Stiegler, Bernard. 2007. *Reflexões (não) contemporâneas*. Chapecó: ed. Argos.

Stiegler, Bernard. 2010. “O desejo asfixiado”. *Le Monde Diplomatique - Brasil*, January 03, 2010. <https://diplomatie.org.br/o-desejo-asfixiado/>.

Stokel-Walker, Chris. 2024. “Spotify is full of AI music, and some say it’s ruining the platform”. *Fast Company Middle East*, 08 dez. 2024. <https://fastcompanyme.com/90997188/spotify-is-full-of-ai-music-and-some-say-its-ruining-the-platform/>.

Weber, Max. 2005. *A ética protestante e o espírito do capitalismo*. São Paulo: Companhia das Letras.

Wissner, Reba. 2024. “Using Generative AI in the Music History Classroom”. In *Teaching And Generative Ai: Pedagogical Possibilities And Productive Tensions*. [S. l.]: DigitalCommons@USU, Paper 9. <https://digitalcommons.usu.edu/teachingai/9>.

## DADOS DO AUTOR

**Alexandre Marino Fernandez** é artista sonoro, professor e pesquisador. Mestre em Musicologia pela ECA-USP, pós-graduado em Composição Musical pela Universidade Pompeu Fabra (Barcelona), em Educação no Ensino Superior e graduado em Comunicação Social - Rádio e Televisão pela Universidade Anhembi Morumbi. Desde 2019 leciona na Faculdade Cásper Líbero, no curso de Rádio, Televisão e Internet, onde foi vice-coordenador entre 2023 e 2025. Desde 2022 é docente do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, atuando nos cursos de Produção Fonográfica, Cinema e Audiovisual e Rádio, Televisão e Internet, desde 2025 é coordenador do Curso Superior Tecnológico em Produção Fonográfica. Lecionou, entre 2005 e 2019, na Universidade Anhembi Morumbi, nos cursos de Rádio, Televisão e Internet e Produção de Música Eletrônica.

**Vitor Kisil Miskalo** é compositor, intérprete, pesquisador e professor com atuação em diversas formas de manifestação musical, como desenvolvimento e apresentação de performances interativas, criação de trilhas para curtas-metragens e apresentações musicais como intérprete e criador. É mestre e doutor em música pela USP, membro do NuSom (USP) e um dos fundadores do Grupo de Práticas Interativas (GPI - NuSom). Foi contemplado com prêmios de melhor trilha sonora para curtas-metragens em festivais no país e no exterior. Atua regularmente em grupos de arte interativa como compositor e responsável pela elaboração e desenvolvimento das ferramentas de processamento e manipulação de áudio em tempo real e já se apresentou em importantes eventos nacionais e internacionais. Em 2020 lançou o álbum "Convergência Procedimental". Atualmente é professor do curso de Produção Fonográfica do Centro Universitário Belas Artes, de Jogos Digitais da FIAP, de seus próprios cursos livres e de alunos particulares.

## LICENÇA DE USO

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar e criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.